



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences

Pelisuunnittelu ja tarinankerronta

Case: Metsä

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Tekniikan ala
Mediatekniikka
Tekninen Visualisointi
Opinnäytetyö
31.5.2013
Joonas Muhonen

Lahden ammattikorkeakoulu
Mediatekniikka

MUHONEN, JOONAS:

Pelisuunnittelu ja tarinankerronta
Case: Metsä

Teknisen Visualisoinnin opinnäytetyö, 52 sivua

Kevät 2013

TIIVISTELMÄ

Tarinat ovat aina kiehtoneet ihmismieltä. Leirinuotiolla kerrotut tarinat ovat muuttuneet runouden, näytelmän ja kirjallisuuden kautta elokuviksi, laajentaen aina tarinankerrontamuotojen kirjoa. Näiden perinteisiksi miellettyjen medioiden rinnalle on noussut viime vuosikymmenien aikana uusi media: videopelit. Ikimuiset tarinat voidaan kertoa hyvin monin eri sanoin ja tavoin, ja tässä opinnäytetyössä tutkitaan sitä minkälaisia mahdollisuuksia videopeleillä tarinankerronnassa on, ja kuinka ne eroavat perinteisistä tarinamuodoista.

Perinteistä tarinamuotoa täydellisesti noudattavissa peleissä pelaajalla ei ole valtaa vaikuttaa tarinan tapahtumiin tai juonenkäännteisiin, vaan ne kaikki tuodaan pelaajan koettavaksi tietyssä järjestyksessä. Täsmälleen tällaisia pelejä ei juurikaan ole, sillä täysin hallitussa kokemuksessa on menetetty pelille ominainen interaktiivisuus. Videopelin rakenne on luotava taidokkaasti tarinaan yhdistäen, jotta kokonaisuus on toimiva. Nykyaikana pelit ovat moniulotteisia ja eräs suuntaus jota monet suuret peliyhtiöt ajavat, on pelaajan täydellinen vapaus pelimaailmassa.

Kukin tarinankerronnan muoto omaa omat haasteensa. Toisin kuin näyttämötaiteessa, kirjallisuudessa ja elokuvassa, peleissä tarinan tarkkailija ei ole pelkkä sivustakatselija, vaan osallistuu pelaajana aktiivisesti etenemiseen. Opinnäytetyössä käsitellään tätä lineaarisen tarinallisuuden ja pelimaailman vapauden suhdetta.

Asiasanat: pelisuunnittelu, tarinankerronta, interaktiivisuus, hahmosuunnittelu

Lahti University of Applied Sciences

Degree Programme in Media Technology

MUHONEN, JOONAS:

Video Game Storytelling and Design
Case: Metsä

Bachelor's Thesis in Visualization Engineering 52 pages

Spring 2013

ABSTRACT

This Bachelor's thesis deals with storytelling in video games. It examines the balancing between traditional storytelling and player-driven gameplay, and the similarities and differences between storytelling mediums in general.

Stories have always fascinated the human mind. From the beginnings of times, tales and legends have been told at firecamps. Those times of word-of-mouth storytelling has expanded to many cultural forms such as fictional literature, drama, sitcoms, film, and nowadays to the newcomer in storytelling media: video games.

Storytelling as a medium is a huge area to study, and it includes many different shapes and forms, each with their own strengths and flaws, and video games make no difference. What novels can give in describing the feelings and emotions of characters and developing a deep background as the story progresses, is very difficult to achieve in films. Films, on the other hand, can show people stunning views or immersive or dramatic scenes, which are impossible in novels, and fairly difficult in drama. Video games have similar possibilities as films to show visual effects, but they also have the possibility to create much longer stories than movies or television, allowing the growing of relationships between the game characters and the player and thereby giving player a chance to actually care about the outcome of the story.

Video games have one remarkable trait which separates them quickly from the other media: interactivity. That is the aspect which makes them so unique. Giving away the full control of unfolding the story, the game designer provides the players with a strong feeling of connection between the resolving of story plots and the player itself. The more control the player has, the more difficult the writing process of the game is. When the writer is no more in control of the pacing of story elements, it is always easier for the story to cease to keep the flow on.

To use all the rules learned along the way in studying of this subject, a video game called Metsä was created. It was done as team work by three students. My part of the case was the storytelling and game design.

Key words: game design, storytelling, interactivity, character design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	KATSAUS PELIEN HISTORIAAN	2
2.1	Interaktiivinen fiktio	2
2.2	Seikkailu- ja roolipelit	3
2.3	Tarinallinen kehitys pelien tarinoissa	6
2.4	Välianimaatioiden uudet aspektit	7
2.5	Pelit nykypäivänä	9
3	NEW GAME - UUSI PELI, UUSI TARINA	12
3.1	Tarina kerrottavana	12
3.1.1	Tarinankerronnan muotoja	12
3.1.2	Peleihin sopivat tarinat	15
3.2	Tarinankertojan monet kasvot	17
3.2.1	Interaktiivinen tarinankerronta	17
3.2.2	Perinteiset tarinamuodot	18
3.2.3	Vaihtoehtojen maailma	21
3.2.4	Pelaajan vapaat kädet	23
4	PELIHAHMO	27
4.1	Hahmot eri medioissa	27
4.2	Hahmot peleissä	28
4.3	Hahmosuunnittelu	30
4.3.1	Suunnittelun merkitys	30
4.3.2	Arkkityypit	31
4.4	Hahmon uskottavuus	33
4.4.1	Tuttu vieraassa maassa	33
4.4.2	Teot ja päätökset	34
4.5	Hahmosuunnittelun yhteenveto	34
5	OLIPA KERRAN PELI NIMELTÄ METSÄ	36
5.1	Ryhmän yhteistyö	36
5.2	Metsän tarina	38
5.2.1	Pelin juoni	38
5.2.2	Juonen lähtökohdat	39
5.3	Hahmon ja maailman teko	40

5.3.1	Graafisten tehtävien workflow	40
5.3.2	Konseptitaide	41
5.3.3	Mallintaminen ja teksturointi	41
5.4	Animaatio	44
5.4.1	Riggaaminen	44
5.4.2	Hahmon elekieli	45
5.5	Loppukoostaminen pelimoottoriin	47
6	YHTEENVETO	48
	LÄHTEET	50
	KUVALÄHTEET	52

1 Johdanto

Tarinat ovat aina kiehtoneet ihmismieltä. Alkujaan nuotiotulien ääressä kerrotut tarinat ovat kasvaneet ajan myötä muunmuassa näytelmälliseen, kirjalliseen ja viime vuosisadalla muotonsa saaneeseen elokuvalliseen ilmaisuun. Näiden kaikkien perinteisiksi pidettyjen medioiden rinnalle on noussut uusi tarinankerrontamuoto: videopelit. Ikimuistoiset tarinat voidaan kertoa hyvin monin eri sanoin ja tavoin, aina avaten uusia näkökulmia ja näkemyksiä eri suunnilta tarkasteltuna. Kaikki ilmaisutavat eivät vain sovi kaikkiin mediaformaatteihin yhtä hyvin. Farsit ovat ehdotonta huippuviihdettä näyttämöllä, kun pitkäjaksoisesti mielenkiintoisiin hahmoihin syventyvät romaanit olisi erittäin vaikeaa kääntää millekkään muulle mediatyypille yhtä sujuvaksi, kuin kirjoissa on.

Kussakin mediassa on omat etunsa ja haasteensa, kuten myös videopeleissä. Peli-
en luontaisen interaktiivisuuden takia esimerkiksi täydellisen hallittua tarinanker-
rontaa ei voida harrastaa peleissä kirjojen tapaan. Kirjojen tarinat on kirjoitettu
alkamaan ensimmäiseltä sivulta ja päättymään viimeiselle sivulle, ja vaikka lukija
katsoisi sivuja epäjärjestyksessä, esimerkiksi kirjan lopusta, tarina ei tule muuttu-
maan. Blu-ray-elokuvan katselija voi kelata kohtausten väliä vapaasti, mutta ta-
rina on ja pysyy samana katselukerrasta toiseen. Sama kokijan kontrollittomuus
sisältyy näytelmälliseen ilmaisuun. Näyttämötaide sisältää samoja piirteitä pelien
kanssa siinä suhteessa, ettei sen loppuratkaisua voida käydä vilkaisemassa ennen
sen luonnollista esiintymistä. Peleissä sensijaan tarinan tarkkailija ei ole pelkkä
katselija, vaan osallistuu pelaajana aktiivisesti pelin etenemiseen.

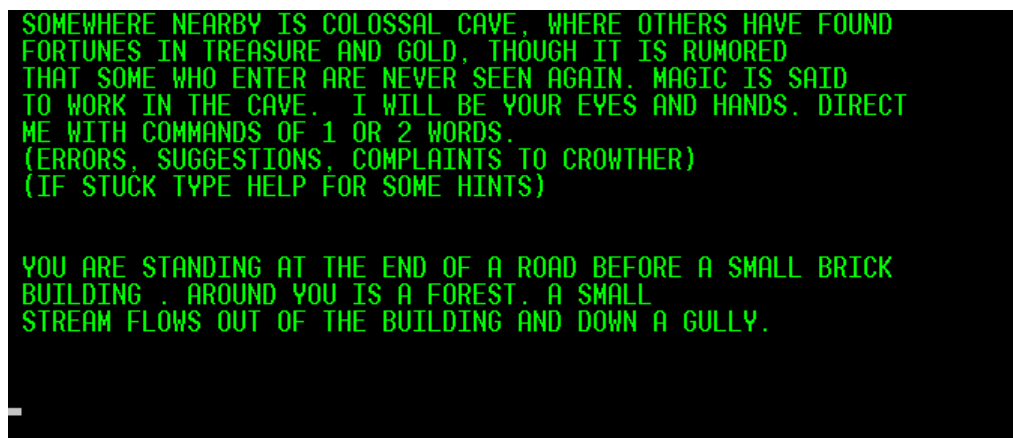
Perinteistä tarinamuotoa kunnioittavissa peleissä pelaajalla ei ole valtaa vaikuttaa
tarinan tapahtumiin tai juonenkäänteisiin, vaan ne tuodaan elokuvamaisesti kaikki
tietyssä järjestyksessä. Vastakohtana tälle pelityylille on pelaajalähtökohtainen
pelimuoto, jossa pelaajan teot ja päätökset vaikuttavat oleellisesti tarinan käänne-
kohtiin ja ratkaisuihin. Kummassakin lähestymistavassa on hyötyjä ja haittoja, ja
niitä käsitellään myöhemmin tässä opinnäytetyössä.

2 Katsaus pelien historiaan

Toisin kuin kirjallisuus, näytelmä ja jopa elokuva, joita pidetään median perinteenä muotona, videopelit ovat suhteellisen nuori tapa kertoa tarinoita. Kun Steve Russell vuonna 1962 kehitti ensimmäisen tietokoneelle tarkoitettun pelin *Space War!*, pelien sisältö koostui muutamasta pikselistä jotka liikkuivat ruudulla. Silloinen tekniikka mahdollisti vain erittäin pienen tietomäärän tallentamista muistiin, ja esimerkiksi ruudulle tulostettavat lauseet olivat jo liikaa. Tarinaa pystyttiin kertomaan arcade konsolien alkuaikoina 1970-luvulla lähinnä laitteiden kylkiin printatuilla tekstinpätkillä ja kuvilla. Videopelien kehitystä on ollut vasta muutamia kymmeniä vuosia, mutta tekniikan ripeän kehittymisen takia pelit ovat kasvaneet uskomattomalla vauhdilla maailmanlaajuisiksi ilmiöksi. (Bellis 2013)

2.1 Interaktiivinen fiktio

Pelien kehityksen kankean alun jälkeen ensimmäinen tarinapohjainen seikkailu näki päivänvalon vuonna 1976 ilmestyneen tekstiseikkailun (engl. interactive fiction) *Colossal Cave Adventure* muodossa, jonka tekivät William Crowther ja Don Woods. Se sisälsi ensimmäisenä pelinä tarinan, mutta nimensä mukaisesti tekstiseikkailut eivät sisällä mitään graafista esitystä pelin alueista, tavaroista tai hahmoista kuten näkyy kuvassa 1. (suomisanakirja 2013) Sen sijaan pelaaja ohjasi hahmoaan lyhyillä ennaltamäärätyillä komennoilla kuten "open door" ja "use sword".



Kuva 1. Kuvakaappaus pelistä *Colossal Cave Adventure*

Tarinoiden ilmestyminen peleihin synnytti omistautuneen faniyhteisön tekstiseikkailuiden kulta-aikaan 1970-luvun lopulla, ja kyseisiä pelejä on kirjoitettu sen jälkeenkin useita.

2.2 Seikkailu- ja roolipelit

Tekniikan nopeasti kehittyessä pelit saatiin visuaalisesti näyttävämmiksi, ja 1980-luvun alussa tekstiseikkailut saivat kovan haastajan: graafiset seikkailupelit. Entinen Disneyn animaattori Don Bluth loi vuonna 1983 klassiseen neito-pulassatarinaan pohjautuvan pelin *Dragon's Lair*. Pelin kauniit ennalta piirretyt animaatiot ja tapahtumat loivat aiempaa miellyttävän audiovisuaalisen kokemuksen. Kuvassa 2 on kuvakaappaus pelistä joka antoi pelaajille vilauksen siitä pelien näyttävyydestä jota voisi olla tulevaisuudessa tulossa. Ennalta määrättyihin animaatioihin voimakkaasti pohjautuessa *Dragon's Lairin* pelimekaniikka oli kuitenkin rajoittuneempi kuin parhaimmissa tekstiseikkailuissa. Sama rajoittuneisuus vaivasi muitakin 1980-luvun pelejä. Ennen 1990-lukua tarinat olivat pääasiassa yksinkertaisia variaatioita neito-pulassa ja pelasta-maailma-ilkeältä-kelmiltä -tyypeistä. Muutamaa poikkeusta lukuunottamatta syvemmät ja kompleksisemmat tarinat olivat rajoittuneet enimmäkseen amerikkalaisiin rooli- ja seikkailupeleihin tietokoneella ja japanilaisiin konsoli-roolipeleihin. Tekniikan kehittyessä roolipelit (engl. Role Playing Games, RPG) etenivät suurten hittien muodostumiseen kuten *Dragon Warrior* (1986) ja *Final Fantasy* (1987). (Lebowitz & Klug 2011, 16.)



Kuva 2. Pelin *Dragon's Lair* grafiikka oli vaikuttavaa aikanaan

Aikaa 1980-luvun lopulta 1990-luvun puolivälin tienoille asti pidetään PC:n seikkailupelien kulta-aikana, ja sitä aikaa tähdittävät monet erinomaiset pelijulkaisut, joskin lähinnä vain kahdelta suurelta pelikehittäjältä. Sierran *King's Quest*, *Space Quest* ja *Leisure Suit Larry* sekä LucasArtsin *The Secret of Monkey Island*, *Sam & Max Hit the Road* ja *Day of the Tentacle* ovat edelleenkin yhtä hauskoja ja viihdyttäviä pelejä, kuin ne olivat julkaisuaikaankin. (Lebowitz & Klug 2011, 18.)

Tämän ajan peleille oli ominaista huumoripitoiset ja värikkäät visuaaliset piirteet ja pelimekaniikka sekoitusta keskusteluista, tavaroiden etsimisestä ja tavaravalikopohjaisista ongelmanratkaisutehtävistä. Vaikka tavanomainen tarinankerrontamuoto oli yleistä, muutamia vaihtoehto-loppuisia ja tekstipohjaisia tarinoita oli mukana.

Uusi tulokas vuonna 1993 mullisti taas pelien maailmaa kun Cyan Worlds'in klassikkoseikkailu *Myst* ilmestyi. *Myst* sisälsi sarjakuvatyylin sijaan 3D-mallinnetut ympäristöt ja kuvakulma oli siirretty hahmon silmiin, kuten kuvassa 3. *Mystin* ongelmanratkaisu tuotiin valikoista ulos pelimaailmaan, ja musiikkityyli oli muutettu ambientimmaksi. *Mystin* taidokkaasti tehty omaperäinen perinteistä ulos suuntaaminen ajoi sen maailman myydyimmäksi PC-peliksi vuoteen 2000 asti kunnes *The Sims* ohitti sen (Walker 2002). *Mystin* tyylliset pelit dominoivat seikkailupeligenreä PC puolella kunnes First-Person Shooter (FPS), Massive Multiplayer Online (MMO) ja Real-Time Strategy (RTS) ottivat vallan markkinoista ja ajoivat seikkailupelit lähes täydellisesti alas. Roolipelipuolella PC:lle luodut *Ultima* ja *Might and Magic* -sarjat johtivat genren kehittymistä tietokoneella. (Lebowitz & Klug 2011, 19.)

Kehitys ei ollut roolipeleissä niin dramaattista kuin seikkailupeleissä. Laitteistojen kehittyminen paransi grafiikan laatua ja muistin lisääntyessä pidemmät dialogit olivat mahdollisia. Pystyttiin aloittamaan vaihtoehtopohjaisen pelityypin edistämistä. Toisin kuin Amerikka hallitsi tietokonepelimarkkinoita, konsolipelejä kehitettiin pääasiassa Japanissa. Mielenkiintoinen ero amerikkalaisten ja japanilaisten roolipelien välillä oli selkeät toisistaan eroavat pelisuunnittelun suunnat. Amerikkalaiset roolipelit perehtyivät hahmon kehityksen vapauteen ja tähtäsivät pelimaailman vapaaseen tutkimiseen, kun japanilaiset keskittyivät syvällisten roo-

lihahmojen ja pitkälle mietittyjen tarinoiden ja juonenkäänteiden kerrontaan. Kun kuluttajien omat tietokoneet olivat vielä uusia, hankalasti käytettäviä ja kalliita, japanilaiset konsolit hallitsivat pelimarkkinoita. Nintendon legendaarinen pelikonsoli NES (Nintendo Entertainment System), sen seuraaja Super NES ja Sega Genesis olivat suuria kehitysaskelia aiemmille laitteistoille kuten Atari 2600:lle. Laitteiston päivitys mahdollisti pidempien tarinoiden kertomisen, joten niihin alettiin kehittää myös lisää syvyyttä. Vaikka tuon ajan tarinat olivat vielä suhteellisen yksinkertaisia, tarinankerronnan kehitys oli roolipeleissä todella nopeaa, ja sitä johtivat muunmuassa Square ja Enix, jotka myöhemmin yhdistyivät Square Enixiksi. Tuskin kukaan voi sanoa ensimmäisen *Dragon Warrior*n tai *Final Fantasy*n tarinoita mestariteoksiksi, mutta niiden eepiset ja vivahteikkaat tehtävät olivat suuressa kontrastissa muihin aikansa peleihin. Lisäksi siihen aikaan esiteltiin ensimmäistä kertaa vaihtoehtoloppuinen pelimuoto mm. *Castlevania II: Simon's Quest*n kohdalla, jossa pelaajalla oli mahdollisuus vaikuttaa itse tarinan päätökseen. (Lebowitz & Klug 2011, 20-22.)



Kuva 3. *Myst*n esirenderöidyt 3D-maisemat vaikuttivat pelaajat

2.3 Tarinallinen kehitys pelien tarinoissa

Ensimmäisen *Donkey Kongin* ilmestyttyä vuonna 1981, sen tarinaa eteenpäin vievät välianimaatiot eivät olleet kovin huikaisevia, eikä niitä nykypelaaja tule välttämättä edes huomanneeksi. Pelin alussa suuri apina Donkey Kong nappaa naisen (alunperin nimeltään Lady, joka nimettiin myöhemmin Paulineksi) kainaloon ja kiipeää rakenteita pitkin torniin. Mario (Jumpman) lähtee takaa-ajoon, mutta Donkey Kong rikkoo rakenteet. Tässä kohtaa pelaaja saa Marion kontrolliin kun hänen on kiivettävä tornin huipulle väistellen Donkeyn heittelemiä tynnyreitä. Marion päästessä huipulle kentän lopussa hän ja Lady katsovat vieretysten toisiaan silmiin ja sydän ilmestyy heidän yläpuolelleen. Sydän kuitenkin hajoaa Donkey Kongin huomattessa tilanne ja poistuessaan paikalta Lady kainalossa. Toinen ja kolmas kenttä toistaa tarinaltaan saman kaavan, mutta neljännessä kentässä Marion on heikennettävä rakennelmaa niin, että Donkey Kong putoaa kivuliaaseen tuhoonsa Marion ja Lady saadessa vihdoin toisensa. (Lebowitz & Klug 2011, 14.)

Vaikka tarinankerronta peleissä alkoi kehittyä isoin harppauksin 1990-luvun vaihteessa, teki se todellisen läpimurron vasta 1990-luvun lopulla levitessään läpi kaikkien pelien tyylistä. Pelaajat alkoivat vaatia hyvien grafiikoiden ja pelattavuuden lisäksi hyviä tarinoita. Tietokonetta pelialustana käyttäville tarinoiden ystäville 2000-luvun vaihde ei ollut erityisen hyvää aikaa, sillä FPS, RTS ja simulaatiopelit valtasivat markkinat ja seikkailu- ja roolipelit menettivät suosiotaan. Muutama peli, esimerkiksi *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* ja *Planescape: Torment* onnistui pitämään roolipelien tasoa yllä, mutta seikkailupelit kokivat kovan kolauksen. Konsolipuolella asiat olivat toisin. Uuden sukupolven konsolien kilpaillessa suosiosta pelit olivat taas huimassa vauhdissa kehityksessään. Monia hittipelejä julkaistiin niin Sega Saturnille kuin Nintendo 64:lle, mutta uusin tulokas vei voiton. Sonyn Playstation antoi tarinankerronnalle valtavan sysäyksen joka ajoi sitä kohti nykypäivää, ja jonka hittipelien nimet ja hahmot pyörivät edelleenkin tarinapelien ystävien huulilla. Playstationissa oli mm. voimakkaampi keskusyksikkö ja muistia enemmän kuin kukaan oli uneksinutkaan vanhojen kasettipelien yhteydessä. Sen tekniikka mahdollisti mullistavien pelien tekemisen, mutta

varsinkin kaksi tiettyä menestystarinaa muutti pelien tarinankerronan tason täysin. Ensimmäisenä tuli Squaren *Final Fantasy VII*. (Lebowitz & Klug 2011, 23.)

2.4 Välianimaatioiden uudet aspektit

Final Fantasy VII:n visuaalinen näyttävyys ja massiivinen markkinointi antoi Squarelle päättäväisyyttä lähteä valloittamaan japanin lisäksi yhdysvallat. *Final Fantasy VII*:n uskomattomien grafiikoiden, erinomaisten arvostelujen ja valtavan mediakohun ympäröimänä peli oli myyntihitti, ja sitä myytiin miljoonia kappaleita. Lisäksi se esitteli monille yhdysvaltalaisille pelaajille roolipelit, tuoden genren tehokkaasti valtavirran tietoon ja varmistaen japanilaisten roolipelien vakaan ulkomaisen myynnin tuleviksi vuosiksi. *Final Fantasy VII*:n tarinan arvostetun ja roolipelielementtien taidokkaan demonstroinnin lisäksi peli esitteli monille pelaajille FMV-välinäytöt (Full-Motion Video). Videot olivat ennalta renderöityjä animaatioita, mahdollistaen huomattavasti paremman laadun ja sen myötä realistisemman ja uskottavamman kerronnan hahmojen eleillä ja ilmeillä. Kuvassa 4 kuvakaappaus *Final Fantasy VII*:n traagisesta välianimaatiosta, joka varmasti muistuu jokaisen pelin läpi pelanneen mieleen. (Lebowitz & Klug 2011, 23.)



Kuva 4. *Final Fantasy VII* välianimaatiot olivat ensimmäisiä luokkaansa

Tällä uudella menetelmällä saatiin suurempi vaikutus pelien merkittäviin käännekohtiin, ja FMV:t osoittautuivat oleelliseksi osaksi pelien kokonaisuutta, joka nykyään on lähes oma taiteen lajinsa. Yksi perustavanlaatuinen elementti oli kuitenkin vielä kadoksissa: äänet. Vaati toisen merkittävän pelin ilmestymistä ennenkuin

ääniä ja erityisesti tasokasta ääninäyttelyä osattiin käyttää FMV:issa tehokkaasti hyödyksi. Konamin julkaisema ja Hideo Kojiman suunnittelema vuonna 1998 ilmestynyt *Metal Gear Solid* (MGS) oli saman nimisen sarjan kolmas osa, ja myyntimenestys. Vaikka pelisarja oli alkanut jo vuonna 1987 MSX2:lla ja NES:illa, kolmas osa nosti sarjan pelaajien valtaväestön kuuluisuuteen. Peli käsitti lähitulevaisuuteen sijoittuvan pitkälti uskottavan juonen, täysin ääninäytellyt repliikit ja uniikin pelimekaniikan joka koostui piiloissa pysymisestä ja viekkaudesta perinteisen suoraviivaisen toiminnan sijaan. Vaikka MGS ei sisältänyt FMV-animaatioita tai esirenderöityjä taustoja, pelin immersiivisyys oli omaa luokkaansa. (Lebowitz & Klug 2011, 24.)

Muutamaa yliluonnollisia voimia omaavaa viholliskomentajaa lukuunottamatta *Metal Gear Solidin* tarina on läheisessä yhteydessä oikeaan maailmaan. Tarinan pääsankari on itseriittoisa töistä vetäytynyt ex-sotilas erikoisjoukoista: Solid Snake. Hänet kutsutaan vielä viimeiselle tehtävälleen, kun hänen entisen jaostonsa Foxhoundin uudet jäsenet ovat ottaneet luvattomasti haltuunsa Alaskassa sijaitsevan kaukaisen sotilastukikohdan. Tukikohdassa on pidettynä panttivankeina useita korkea-arvoisia tutkijoita, sekä siellä sijaitsee hallituksen huippusalainen asekehitysprojekti: jaloilla kulkeva ja ydinkärjellä varustettu panssarivaunu, Metal Gear Rex. Foxhound kiristää Metal Gear Rexin avulla hallitusta luovuttamaan heidän entisen johtajansa, legendaarisen supersotilaan Big Bossin (tunnetaan myös nimellä Naked Snake pelistä *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*) jäänteitä. Koska Solid Snakella on vanhoja yhteyksiä sekä Big Bossiin että Metal Geariin, ja hänellä on taitoa ja kykyä valloittaa ja neutralisoida vihollistukikohta yksin, hallitus näkee hänet ainoana toivona pysäyttää Foxhound. Pelin tarina sisältää kuitenkin monia tärkeitä sivutarinoita jotka kulkevat taustalla, ja juonia juonien sisässä, joten tarina on kaikkea muuta kuin yksinkertainen. Sisältyessään vaikuttavia teemoja kuten rakkaus, sota ja ydinaseiden vaara ja niiden käytön uhka, sekä geeniteknikka, MGS:n tarina pysyttelee taidokkaasti sekä emotionaalisesti koskettavana, että älyllisesti kiehtovana. (Lebowitz & Klug 2011, 25.)

Metal Gear Solidin yksi suurimmista meriiteistä on sen taidokas ääninäyttely. Vaikka Solid Snake onkin huippusalaisella tehtävällä, hän tapaa matkallaan monia mielenkiintoisia hahmoja, kuten vangittuja liittolaisia ja sanavalmiita pahiksia.

Lisäksi Solid Snakella on lähes milloin tahansa mahdollisuus ottaa yhteyttä tukijoukkoonsa radiopuhelimella saadakseen tietoa tehtävistä, mahdollisista aseista, ympäristöstä, tai vain jutellakseen, kuten kuvassa 5. Ääninäyttelijäkaarti tekee hyvää työtä kaikissa keskusteluissa tärkeistä juonellisista dialogeista turhanpäiväiseen jutusteluun radiossa. Vaikka keskusteluissa ei ole juurikaan visuaalista liikettä, antaa hyvin tehty ääninäyttely keskustelulle selkeän tunteellisen ilmaisun. *Metal Gear Solid* asetti standardin äänelliselle ilmaisulle peleissä todistaen, että hyvin tehty äänityöskentely on hahmon kannalta yhtä tärkeää kuin sen 3d-malli. (Lebowitz & Klug 2011, 26.)



Kuva 5. Metal Gear Solid -radiokeskustelu

2.5 Pelit nykypäivänä

Tekniikan kehittyessä pelien laajuuteen, graafisiin ja audioteknisiin rajoituksiin liittyvät ongelmat ovat hälvenneet. Kun pelintekijöiden ei ole enää tarvinnut huolehtia teknisistä rajoituksista, on heille auennut vapaa väylä luoda lähes minkälaisia pelejä tahansa. Muistikapasiteetti pelien fyysisissä tallennusmuodoissa on kasvanut eksponentiaalisesti, esimerkiksi mahdollistaen vasta CD-ajan jälkeen hyvälaatuisen äänen tallentamisen pidempiin peleihin. Vapauden myötä on alettu olemaan luovempia, ja pelit ovat alkaneet olemaan paitsi pidempiä, myös toinen tois-

taan persoonallisempia. Niin PC:llä kuin konsoleilla pelit ovat muuttuneet tekniikan sallimana eeppisemmiksi ja teatraalisemmiksi. Vaihtoehtoloppuinen, monivaltainen, ja avoinloppuinen pelityyppi yhdistettynä erilaisiin peligenreihin on luonut jokaiselle pelaajalle jotain, ja tuonut uusia kokijoita pelien pariin. Monet toiminta, seikkailu, tasoloikka ja FPS-pelit ovat alkaneet sisältää syvällisiä, taidokkaasti tehtyjä tarinoita ja roolipelityylisten elementtien levitessä muihin pelityyppeihin on johtanut tarinapohjaisten pelien räjähdysmäisen kasvun koko pelirintamalla. (Lebowitz & Klug 2011, 26-34.)

Nykyään yksinkertaisimmatkin selaimessa pelattavat flash-formaattiin tehdyt pelit sisältävät ainakin jonkinlaisen tarinan. Useimmilla ihmisillä on jonkinlainen kilpailuvietti, jonka takia halutaan aina näyttää toisille paremmuuttaan. Arcade-pelihallien aikaan kilpailu tapahtui, kun haluttiin saada oma ennätystulos ja kolmikirjaiminen nimimerkki pelilaitteen näytölle kaikkien nähtäville. Sosiaalinen media on mahdollistanut myös uudenlaisen lähestymisen peleihin, kun kuka tahansa voi niin helposti kilpailla toistensa kanssa pelien saavutuksilla. Esimerkiksi Zyngan tekemä pelattavuudeltaan kevyt viljelysimulaatio *Farmville* sai huiman suosioyrähdyksen sen ilmestyessä vuonna 2009, sillä se levisi facebookissa ihmiseltä toiselle avunpyytöinä, joita pelin kautta pystyi lähettämään muillekin kuin pelin pelaajille. *Farmvillen* suosio piikki kuitenkin taittui nopeasti, kenties sen tarinan puutteellisuuden takia. Peli käsitti ainoastaan minipelejä tavarankeräilyä, eikä se haastanut käyttäjiään syvällisempään pelaamiseen. *Farmvillessä* keräilyä tehdään muun muassa eläinten suhteen, ja monet pelin pelaajat ovatkin ottaneet asiakseen tiettyjen kokoelmien keräämisen, kuten kuvassa 6 näkyy.



Kuva 6. *Farmvillessä* voi ryhtyä vaikkapa hevosten keräilijäksi

Pelit kehittyvät edelleenkin kovaa vauhtia kaikilla tavoilla. Muutaman vuoden välein tulevat uudet konsolit, joille lupailaan aina entistä aidompia grafiikoita, korkeampilaatuisia ääniä ja isoa kasaa uusia ominaisuuksia. Tietokonepuolella kehitys on vielä nopeampaa uusien ja parempien komponenttien ilmestyessä lähes kuukausittain. (Lebowitz & Klug 2011, 26-34.)

Pelilaitteistot eivät kuitenkaan ole ainoa asia joka päivittyy. Pelit itsessään kehittyvät tullessaan uusilla kontrolleilla ja pelimekaniikan ominaisuuksilla ja uusilla genreillä. Tarinat, kuten kaikki muukin peleissä, kehittyvät myös. Pelien tarinat ovat kehittyneet yksinkertaisesta ensimmäisen *Donkey Kongin* neito-pulassa juonesta kompleksisiin novellimittaisiin kertomuksiin. Lisäksi pelaajan mahdollisuus olla interaktiivinen tarinan kanssa on luonut aivan uudenlaisia tarinatyypppejä, joita olisi vaikeaa tai jopa mahdotonta kertoa millään muulla medialla. Pelien interaktiivisuus luo kuitenkin myös haasteita joita ei perinteisten medioiden, kuten kirjojen ja elokuvien kanssa tehtäessä tapaa. Pelintekijän on otettava huomioon seikkoja kuten tarinan ja pelimekaniikan yhteys ja kuinka jaksottaa pelin tarina hyvin, joka on ainakin jossain määrin pelaajan hallussa. (Lebowitz & Klug 2011, 26-34.)

3 New game - uusi peli, uusi tarina

Pelit ovat mielenkiintoinen tapa viihdyttää ja viihtyä. Hyvä peli imaisee pelaajan maailmaansa ja pitää tiukasti otteessaan. Ajantaju katoaa ja pelaamisen lopettamisen jälkeenkin hyvän pelin taustaa ja maailmaa tekee mieli tutkia syvällisemmin eri lähteistä. Hyvän pelin tekeminen ei ole helppo tehtävä, ja monet nuoret innokkaat pelintekijän alut innostuvatkin liiaksi aiheesta tuottaen liian hätiköidysti ja harkitsemattomasti tehtyjä pelejä. Suurilla markkinoilla on myös ilmoilla sitä, ettei peliä hiota täysin kuntoon, kun se halutaan saada nopeasti markkinoille. Lopputuloksena on pettynyt asiakaskunta ja huonon maineen leviäminen. Maine on merkittävä tekijä pelimaailmassa. Nuoret pelintekijät jäävät helposti suurten pelijulkaisujen massiivisten markkinointikoneistojen alle varjoon puhtaasti kokemattomuuttaan ja laajemman markkinoinnin vajaallisen resursoinnin puutteesta.

3D-pelimoottorien alkuaajoista lähtien se, mitä useimmiten tapahtuu pelinteon alkuvaiheessa, on jonkin nerokkaalta tuntuvan pelimekaniikan keksiminen, ja sen jälkeen tarinan kehittäminen ympärille pelimekaniikan tukemiseksi. Toinen yleinen tilanne on, että jollekin tyylilajille on kysyntää, ja tarinaa ryhdytään kehittämään sen tyylilajin ympärille. Mutta yleisesti ottaen, jos tarina syntyy jonkun miehen pelinteon ulkopuolella, harvemmin ilmaisukeinoksi tulee mieleen kertoa tarina pelinä. Todennäköisemmin idean luoja alkaisi kirjoittamaan tarinaansa noveliksi, näytelmäksi tai elokuvaksi tai pilottijaksoksi televisiosarjaan. Tämä on yksi ongelma pelien tarinoiden luomisen kanssa. Usein parhaat tarinat saavat ensin jonkun toisen muodon, koska pelit eivät ole pääsääntöisesti tunnettuja niiden tarinoistaan, vaan pelattavuudestaan. Sen takia lisenssipeli, joka tehdään elokuvaan pohjautuen, on vaikea tehdä hyvin. (Lebowitz & Klug 2011, 39.)

3.1 Tarina kerrottavana

3.1.1 Tarinankerronnan muotoja

Tarinankerronnan välineenä videopelit tarjoavat monia etuasemia kirjalliseen ja elokuvalliseen ilmaisuun. Videopelit tarjoavat täydellisen audiovisuaalisen kokemuksen, kuten tv ja elokuvatkin. Elokuviin verrattuna pelit eivät kuitenkaan rajoi-

tu lyhyisiin puolen tunnin tai edes muutaman tunnin mittaisiin kertomuksiin. Riippuen resursseista ja pelin tyylistä sen parissa suunniteltu käyttäjän kuluttama aika voi vaihdella muutamista tunteista jopa satoihin tunteihin. Useimmiten toiminta, FPS ja seikkailupelit kestävät kymmenestä kahteenkymmeneen tuntia, roolipelit neljästäkymmenestä kuuteenkymmeneen tuntia (Lebowitz 2011, 40). Tietenkään pelien koko tuntimäärä ei sisällä tarinankerrontaa, vaan välissä on myös pelaajan ohjaamaa tutkimista, taistelua, ongelmanratkontaa tai muuta vastaavaa. Aika mahdollistaa kuitenkin hyvinkin vaikeiden juonenkäänteiden sekä mielenkiintoisten hahmojen kasvattamista kuin keskivertoelokuvat tai tv-ohjelmat. Tässä suhteessa pelit samaistuvat kirjoihin.

Novellit ja kirjallisuus yleisesti kuvastuu lukijan pään sisässä, ja lukija luo itse mielikuvan tarinan hahmoista, asetelmista ja ylipäänsä kaikesta. Näytelmätaide sen sijaan asettaa kaiken visuaalisesti katsojan eteen siten kuin näytelmän tekijät ovat halunneet. Näytelmässä tapahtumat kulkevat nopeasti ja aina tekijöiden määrämällä vauhdilla; yleisöllä ei tavallisesti ole mitään mahdollisuutta vaikuttaa esityksen etenemiseen. Ei ole keinoa palata takaisin aiempaan kohtaan tarkistamaan mitä toinen on sanonut, tai mitä on näkynyt, joten katselijan on pysyttävä tarkkaavaisena koko näytelmän ajan. Kirjallisuudessa lukijalla on sen sijaan aina mahdollisuus lukea uudestaan se, mistä kaikki on alkanut tai mitä pari lukua aiemmin oli tapahtunut, vaikkei se pääsääntöisesti ole kuitenkaan tarkoitus. Näytelmässä tämä ei kuitenkaan ole mahdollista, joten on muodostunut keinoja painottaa oleellisia asioita tarinasta ja muistuttaa katsojaa aiemmista tapahtumista, jotta loppuhuipennus saataisiin aikaiseksi. Vaatii rautaista ammattitaitoa antaa yleisölle muistutuksia sekä pysytellä aina askeleen edellä katsojasta, ja tämä on suurin ero kirjalliseen kirjoittamiseen. Näytelmän etenevän luonteen takia sen kirjoittamiseen on suhtauduttava hyvin eri tavalla kuin kirjojen kirjoittamiseen.

Kirjallisissa teoksissa yleisö on useasti tietoinen siitä mitä tarinan hahmot ajattelevat ja tuntevat, sillä kirjailija voi tulkita sen elävästi tekstissä. Näytelmässä sen sijaan katselija ei voi koskaan tietää mitä näyttämöllä olevat hahmot ajattelevat, vaan ainoastaan sen mitä ne tekevät. Näyttelijöiden repliikitkään eivät välttämättä paljasta heidän roolihahmojensa todellisia aikeita, johtuen monitasoisista dialogeista, kuten hyvässä näytelmällisessä ilmaisussa on. Oopperassa viestiminen ta-

pahtuu monella tasolla, ja sen pystyy näkemään osin jo kuvastakin, kuten kuvassa 7. Tämä johtaa moniin näytelmän kohokohtiin kun hahmojen todelliset, mutta pitkään piilotetut aiheet ja motivaatiot paljastuvat. Jotta tämä tekniikka toimisi, tarina on rakennettava tietoisesti sen mukaiseksi. (Lebowitz & Klug 2011, 41).



Kuva 7. Oopperassa dialogit voivat olla hyvin rikkaita

Kuten aiemminkin mainittu, pelien interaktiivisen luonteen vuoksi niiden kirjoittaminenkin vaatii tiettyjen aspektien, näkökantojen havainnointia ja ymmärtämistä sekä hyödyntämistä. Pelit luovat raamit, jonka säännöt pelaajan on ymmärrettävä ja sen jälkeen toimia pelissä ja vaikuttaa tarinan etenemiseen ja toisinaan sen käännteisiin. Ja vaikka tarinaan ei pystyisi vaikuttamaan, interaktiivisuus avaa kuitenkin mahdollisuuden pelaajalle syventyä pelin mahdollisesti sisältämiin sivutehtäviin tai kirjoihin, tietokantoihin tai muihin peliin rakennettuihin informaation jakeluvälineisiin, joista voi löytyä syvällisempiä yksityiskohtia tiedonjanoisille pelaajille. Interaktiivisuus luo pelaajalle tarinan edetessä automaattisesti edes jonkin asteisen samaistumisen tunteen, olipa pelaaja vaikuttavassa asemassa tarinaan tai ei. Aktiivisen roolin ottaessaan pelaaja alkaa kokea sankarinsa onnistumiset ja vastoinkäymiset suurempina, koska on itse vaikuttamassa niihin.

Interaktiivisuudella on kuitenkin kääntöpuolensa: tarinan sopeuttaminen pelaajalle liikkumatilaa antavalle pelille on mahdotonta luoda täydellisen hallittua tarinan etenemistä. Tästä syystä tarinan suunnitteluun ja jaksottamiseen voi kulua merkittävästi enemmän aikaa verrattuna esimerkiksi kirjan kirjoituksen vastaavaan työ-

hön. Pelaajan mielenkiinnon ylläpitäminen on haastava tehtävä erityisesti pidempikestoisille peleille, mutta asiaan on kiinnitettävä huomiota jo lyhyissäkin peleissä.

3.1.2 Peleihin sopivat tarinat

Pelien kehityksen alkuvaiheessa aloitettiin keskustelu tarinoiden tarpeellisuudesta: tarvitseeko pelit niitä ylipäänsäkään? Kyllä, ei ja ehkä ovat kaikki kelpo vastauksia, sillä riippuu hyvin paljon pelistä. Urheilu- ja ongelmanratkaisupelit eivät välttämättä tarvitse tarinaa niiden sisällön keskittyessä enemmän toimivaan pelimekaniikkaan. Toisaalta roolipelien ja seikkailupelien loistavalla pelimekaniikalla ei välttämättä ole niin tehokasta vaikutusta pelaajaan kuin syvällisillä henkilöhahmoilla ja juonen kululla. Viime kädessä pelit eivät välttämättä *tarvitse* tarinaa. Mikäli peli on hauska ja viihdyttävä, ihmiset pelaavat sitä. Useimmat pelit paranevat kuitenkin merkittävästi, mikäli niihin on lisätty hyvä tarina. (Lebowitz & Klug 2011, 8.)

Peleissä harvoin tapaa sellaisia genrejä kuin romanttista draamaa, tilannekomiikkaa tai tietyn elämässä olevan ajan ongelmien tulkintaa, kuten teiniyttä tai ikäkriisejä. Sellaiset teemat eivät välttämättä palvele niin hyvin interaktiivisessa mediasa verrattuna toimintaan, strategiseen päättelyyn ja ongelmienratkontaan. Moni voisi ajatella etteivät ensin mainitut tyyliä vain ole tällä hetkellä muodissa peliyhteisön keskuudessa, mutta syy voi löytyä myös pelien peruslähtökohtien takaa. Videopelit ovat aktiivista pelaajan ja pelin välistä toimintaa, ja se toimii mainiosti peleissä *Monopolista* aina *Pac-Manin* kautta *World of Warcraftiin*, ja ne aina sisältävät oleellisena osana mielenkiintoisen pelattavuuden. Olipa se sitten terävää matemaattista päättelyä ja riskinottamista, nopeaa reagointikykyä vaativaa tai seikkailua tuntemattomien hirviöiden jäljillä, se sisältää aina jotain viihdyttävää tekemistä pelkän sivusta katselemisen sijaan. Tästä syystä pelit keskittyvät useimmiten johonkin aktiiviseen toimintaan, koska tällaiset ulkoiset konfliktit ovat huomattavasti helpompia esittää toimivasti peleissä kuin sisäiset, tunteisiin perustuvat ongelmat.

Kirjojen tai elokuvien tyylistä usean hahmon vuorottaista seuraamista ei välttämättä ole hyvä idea lähteä toteuttamaan pelissä, sillä se rikkoo helposti pelaajan yhteyden hahmoon. Interaktiivisen maailman yksi perustavanlaatuinen elementti on se että yksi pelaaja omaksuu yhden pelihahmon. Parhaimmat toteutukset määrittelevät selkeästi kuka olet pelissä, olipa se sitten ylijumala joka hallitsee kansaansa tai yksinäinen sankari joka pelastaa maailman pahalta.

Vaikka kaikki pelit eivät helposti taivu kaikkiin genreihin, se ei kuitenkaan tarkoita sitä etteikö se olisi mahdollista, se vain vaatii enemmän työtä. Japanilaiset ihmissuhdesimulaatiot (engl. dating sims) ovat esimerkkinä todistaneet tämän. Näissä peleissä pelaaja ottaa useasti joko tytön tai pojan roolin, ja alkaa elämään sen arkipäiväistä elämää esimerkiksi kouluympäristössä, kuten kuvassa 8. Pelihahmo tapaa muita koululaisia ja voi keskustella niiden kanssa itse valitsemaansa sävyyn, pelien pääasiallisena tavoitteena alkaa seurustelemaan. Simulaatioissa on usein erilaisia mittareita kuten pirteys, kunto ja kylläisyys jotka on pidettävä hyvissä lukemissa jotta hahmo selviää päivästä toiseen tehokkaasti. Vaikka kyseiset "dating simit", esimerkiksi Konamin *Love Plus*, ovat todella suosittuja japanissa, niitä ei juurikaan ole julkaistu ulkomailla. Tämä pelityyppi kuitenkin todistaa sen, että erilainen lähestymistapa on mahdollinen, muttei helppo tie. (Lebowitz & Klug 2011, 45.)



Kuva 8. Treffisimulaattorit ovat suosittuja Japanissa

3.2 Tarinankertojan monet kasvot

3.2.1 Interaktiivinen tarinankerronta

Tarinankerronta peleissä on omalaatuinen käsitteensä muiden medioiden rinnalla, kuten aiemmin on käsitelty. Interaktiivisuus luo pelaajalle välittömästi vallan kontrolloida ainakin jossain määrin tarinan etenemistä. Se, kuinka paljon pelintekijä haluaa antaa vapauksia pelaajalle, pystytään jakamaan osa-alueisiin. Kerrontamuodot voidaan jakaa havainnollisemmiksi kerrontatyyleiksi, jotka helpottavat pelien rakenteen hahmottamista pelinkehittäjän näkökulmasta. Kaikkiin tarinoihin ei käy yksiselitteinen muoto, ja pelien tarinalliset ilmaisutavat limittyvät monilla tasoilla. On kuitenkin hyvä tietää päätyylit, joihin pystyy perustamaan näkemyksensä peleistä tarinankerrontamuotona. (Lebowitz & Klug 2011, 119-120.)

Lyhyesti esiteltynä rakennetyylit voidaan jakaa kuuteen kategoriaan: täydellisesti hallittu eli perinteinen tarinankerronta, interaktiivinen tarinankerronta, vaihtoehtoloppuinen kerronta, valintapohjainen tarinarakenne, huomaamaton valintapohjainen rakenne ja pelaajapäätösvaltainen rakenne. Täydellisen hallittua tarinankerrontaa, kuten kirjoissa tai elokuvissa, ei voida varsinaisesti kutsua enää peliksi, sillä siitä puuttuu pelaaminen. Mikäli peliin lisää hiukan pelaajan hallintaa pelimaailmaan ja hahmoihin, voidaan tarina kertoa hallitusti pelillisyyden kärsimättä. Mitä vähemmän pelaajalla on mahdollisuuksia vaikuttaa peliin, sitä tiiviimmin se seuraa kirjoittajansa kulkua. Interaktiivisessa perinteisessä tarinankerronnassa pelaajalla ei vielä ole mitään vaikutusta tarinan juoneen. Kun edetään kohti vapaampia rakennetyylejä, seuraavaksi tulee vaihtoehtoloppuiset pelit. Ne ovat lähes täydellisesti aiemman tyylin kaltaisia, lisäyksenä pelaajan tietoinen tai tiedostamaton vaikutus pelin loppuratkaisuun. Kun vaihtoehtoloppuisessa pelissä pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa useimmiten merkittävästi tarinan loppuun, valintapohjaisessa rakenteessa pelaaja tekee pitkin tarinaa päätöksiä, jotka vaikuttavat enemmän tai vähemmän tarinan kulkuun. Mikäli immersiota halutaan syventää, voi pelaajan tekemiä vaihtoehtoja alkaa piilottamaan joksikin tietyiksi toiminnoiksi pelissä. Tällaisia kutsutaan avorakenteisiksi peleiksi. Kun valinnat on naamioitu huomaamattomiksi, pelaaja kokee suurempaa hallinnan tunnetta asioiden edetessä toimintojensa mukaisesti. Pelaajan vapauden äärimmäisin ilmentymä muodostuu

pelaajapäätösvaltaisissa peleissä. Kyseisessä rakenteessa pelaaja voi vapaasti tehdä lähes mitä tahansa pelimekaniikan sallimissa rajoissa. Tällaisissa peleissä on useimmiten vain yksi pääjuoni jota seurataan löyhästi, tai ei juonta ollenkaan. (Lebowitz & Klug 2011, 119-123.)

Edellämainittuja tyylejä käytetään peleissä, toisia useammin kuin toisia. Pelirakenteiden määrittely ei ole tiedettä, ja siinä on runsaasti tulkinnanvaraa. Kaikki pelit eivät tarvitse tarinaa toimiakseen, joskin tarinattomat pelit ovat paljon harvinaisempia kuin pelejen alkuaikoina. Tuolloin tarinoita ei välttämättä tultu ajatelleeksi, joskaan tekniikkakaan ei sitä aluksi sallinut. Nykyään urheilu, ongelmanratkenta, musiikki tai kuntoilupelit harvemmin sisältävät tarinoita. Seuraavassa käsitellään kunkin tyylin edustavimpia ominaisuuksia, sekä suurimpia haittoja.

3.2.2 Perinteiset tarinamuodot

Täydellisesti hallittu tarinankerronta ilmenee parhaiten elokuvissa, kirjoissa ja luolamaalauksissa: se on tarina alusta loppuun, ja toistuu samanlaisena katselukerrasta toiseen. Tällä menetelmällä on rikas historia, ja sitä on käytetty maailman rakastetuimpiin ja tunnetuimpiin tarinoihin. Esimerkiksi *Harry Potter*, *Star Wars* ja *Romeo ja Julia* ovat kaikki perinteisen tarinankerronnan täydellisiä esimerkkejä. Perinteisen tarinankerronnan tekniikkaa on tutkittu ja harjoitettu vuosituhansien ajan, saavuttaaksemme näin äärimmäisen upean ja toimivan menetelmän. Perinteisen tarinankerronnan voima ja kauneus piilee kirjoittajan täydellisessä kontrollissa kokemuksesta. Kun ammattilainen on hallussa tarinan etenemisestä ja jaksotuksesta, sekä hahmon tekemisistä ja ajatuksista, hän pystyy luomaan mitä hienoimpia elämyksiä. Tämän rakennetyypin ainut ongelma on, ettei se sovi peleihin. (Lebowitz & Klug 2011, 125-127.)

Jotta perinteistä tarinaa voisi kutsua peliksi, vaatii se vahvan interaktion. Interaktiivinen perinteistä tarinankerrontaa kunnioittava rakenne on maailman yleisin videopelirakenne (Lebowitz & Klug 2011, 274-276). Tällaisissa peleissä pelaajalla ei ole vielä juurikaan valtaa juonen muuttamiseen tai muokkaamiseen. Pelaaja pystyy kuitenkin jo osallistumaan aktiivisesti tarinan jaksotukseen liikkuen paikasta toiseen pelin sallimilla keinoilla ja osallistumaan aktiivisesti taisteleamiseen

tai ongelmanratkontaan. Vaikkei pelaajan toiminnoilla olisi merkittävää vaikutusta juonen kulkuun, niiden vähäisenkin salliminen antaa pelaajalle toivottua kontrollin tuntua. Näyttämötaiteen tapaan videopeleissä tunteiden ja sisäisten motivaatioiden esittäminen kokijalle on vaikeaa verrattuna kirjoihin, mutta peleissä pelaaja on kuitenkin pelihahmonsa ohjaksissa. Kun pelihahmo tekee jotain vaikuttavaa, esimerkiksi tappaa jonkin tekoälyllä ohjatun ystävällismielisen pelihahmon (engl. Non-Player Controlled, NPC), saattaa pelaaja kokea aitoa syyllisyyttä teosta, koska lopulta päätös tappaa on tullut pelaajalta itseltään.

Perinteinen tarinankerrontarakenne on helpoin tyyppi toteuttaa pelissä, sillä siinä ei tarvitse luoda vaihtoehtoisia dialogeja, välianimaatioita tai ympäristöjä, joiden suunnittelu ja työstäminen vaativat suhteessa huomattavasti enemmän resursseja. Tämä tarinankerrontarakenne mahdollistaa hyvän kontrollin juonenkäänteiden ja muiden merkittävien kohtausten ajoittamisen suhteen. Tarinan kirjoitus on samantapaista kuin novelliin tai elokuvaan käsikirjoituksen laatimista. Vaikka kirjoitukseen ei tarvitse kertoa yksityiskohtaisesti taisteluista tai vuoren jyrkännettä pitkin kuljetusta vaarallisesta matkasta, niiden ollessa pelaajan pelattavana, on ne silti kirjoitettava ylös tiedoksi suunnittelutiimille. Kirjoittaessa on otettava huomioon pelaamiseen kuuluvat osa-alueet. Kirjoittajan on pohdittava pelimekaniikan taipumista tarinaa kuljettaviin osioihin. Toisinaan on parempi jättää jokin intensiivinen pako-kohtaus täydellisen interaktiivittomaksi, jotta saataisiin luotua draamatisempi efekti, tai jos pelimekaniikka ei yksinkertaisesti sovi tarinallisesti vaadittaviin temppuihin. (Lebowitz & Klug 2011, 125-136.)

Hahmolle on hyvä antaa mahdollisuus pystyä toimimaan pelimaailman kanssa mahdollisimman paljon. Vaikka ohi kulkeville kyläläisille ei välttämättä jokainen pelaaja tule puhuneeksi, voivat ne antaa silti tarvittavaa syvyyttä maailmaan niille pelaajille, jotka sitä kaipaavat. Mikäli peli tukee interaktiivisia dialogeja, päätehtävien antajille on hyvä luoda syventäviä vastausvaihtoehtoja pelaajan kysymyksiin jotka käsittelevät muuta kuin juonen suoraa edistämistä. Kun pelaaja on saapunut uuteen kaupunkiin, hän saattaa haluta tietää muutakin paikallisista asioista, kuin että missä päävihollisen kartano sijaitsee. Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi lähistöllä olevat kaupat, majapaikat ja sivutehtäviä tarjoavat hahmot tai paikat, kuten paikallinen taverna tai jokin taistelu-areena. Vaikkeivat vastaukset edis-

tä tarinaa suoranaisesti, antaa se pelaajalle kontrollin tuntua ja samalla mahdollisuuden samaistua maailmaan enemmän. Keskusteluja luotaessa kyseessä olevaan perinteiseen tarinankerrontarakenteeseen on kuitenkin aina muistettava johdattaa keskustelu mielenkiintoisesti tiettyyn lopputulokseen. Mikäli keskustelukumppani ei reagoi uskottavasti pelaajan valintoihin, se alkaa pian tynpiä pelaajia. Myöskään näennäisvalintaan, siihen että pelaajalta kysytään sama kysymys niin monta kertaa että hän vastaa pelin haluamalla tavalla, ei kannata sortua, sillä sillä ei saavuta mitään. Tällainen tilanne voi osoittautua hyväksi, jos pelaajan väärin vastattua keskustelukumppani suostuttelee uskottavasti pelaajan hahmon hyväksymään oikean. (Lebowitz & Klug 2011, 136-138.)

Hyvin kirjoitettuna perinteiset interaktiiviset tarinat kutovat tiukan kokonaisuuden, joka koskettaa pelaajaa. Tämä on eittämättä tällaisten pelien tärkein ominaisuus, joka on nostanut sen pelirakenteista suosituimmaksi. Kun kirjoittaja pääsee loistamaan tässä tarinamuodossa, on sillä myös suuri riski luoda jostain pelin alueesta sietämätön. On totta, ettei kaikkia voi miellyttää, mutta jos jokin pelin hahmoista, sijainneista, äänistä tai muusta selkeästä aihealueesta on rasittava tai jotenkin muuten huonosti toimiva enemmistön mielestä, on kirjoittajalla suurin vastuu. Kun mahdottoman moni asia voi mennä pieleen, jokin osa-alue saa aina negatiivista arviointia, olipa kyseessä hittipeli tai indie-projekti (engl. individual = itsenäinen, eli aloitteleva pelintekijätiimi). Huono tarinan jäsenitys, liiallinen kliseiden käyttö, melodraama tai liiallinen tai liian vähäinen geneeristen hahmojen käyttö voi aiheuttaa tätä närää, mutta sama ongelma ei ole yksin peleissä, vaan kaikissa tarinankerrontamedioissa. Yksi kirjottajan mahdollisuus epäonnistua surkeasti on pelin lopun kirjoittaminen. Tarinan päätös ei ole koskaan helppo luoda kaikkia miellyttäväksi, mutta peleissä on lisänä vielä interaktiivisuus. Pelaaja tuntee olevansa ikäänkuin vastuussa lopputuloksesta, joten hänelle on annettava jonkinlainen onnistumisen tunne. Tämä pätee kaikkiin rakennetyyppeihin, mutta perinteisessä interaktiivisessa tarinankerronnassa pelaajalla ei ole ollut mahdollisuutta tehdä muutakaan kuin mitä teki, niin häntä ei kannata rankaista siitä luomalla tyhjä loppu kolmenkymmenen pelitunnin jälkeen, josta ei saakaan mitään. (Lebowitz & Klug 2011, 144.)

3.2.3 Vaihtoehtojen maailma

Vaihtoehtoloppuiset ja yleisesti pelaajan valintoihin rakentuvat pelit edustavat seuraavaa tasoa kun siirrytään perinteisestä tarinankerrontamallista kohti pelaajapäätösvaltaista rakennetta. Vaihtoehtoloppuisuus on ensimmäinen pelirakenne jota voidaan sanoa oikeutetusti pelaajan hallitsemaksi, vaikkakin se on sitä vain juuri ja juuri. Suurimmalta osin rakenne kulkee samalla tavoin kuin interaktiivisessa tarinankerronnassa, mutta oleellisesti siitä eroten ja rakenteensa määrittelevästi se sisältää joko kaksi tai useamman loppuvaihtoehdon. Tätä viimeistä olennaista pelaajan ratkaistavaa kysymystä lukuunottamatta hän ei pysty vaikuttamaan tarinaan sen enempää. Tästä rajoituksesta huolimatta vapauden tunnetta luo myös se, että loput voivat olla tyystin erilaiset, ja ne voivat tulla eri aikaan. Myöskään se ei ole kiveen kirjoitettua, onko loppu pelaajan selkeän valinnan alainen, vai tuleeko se jonkin pelaajan ajattele mattoman toiminnon seurauksena.

Rakenteeltaan useita loppuja sisältävien pelien kirjoittamisessa on mietittävä, miksi vaihtehtoisia loppuja kyseisessä pelissä tarvitaan, ja mitä etuja ne palvelevat. Erilaiset loput voivat kuvastaa esimerkiksi sankarin lopullista päätöstä jostain oleellisesta asiasta, jolloin useimmiten loppu on luonteeltaan joko hyveellinen tai julma. Loppu voi kertoa myös pelin maailman lopullisesta hyvästä, huonosta tai neutraalista asemasta viimeisten palojen loksahdettua paikalleen, tai siitä mihin asiat olisivat johtaneet jos asiat olisivat menneet vain hieman toisella tavalla. Tarinan kokonaisuuden kannalta on tärkeää, että kaikki mahdolliset lopetukset ovat sopivia pelin päätökseen. Loppuja ei kannata lisätä perusteetta peliin, koska ne vaativat lisätyötä. Mutta mikäli tarina mahdollistaa uskottavasti useampien lopputulosten saavuttamisen, on usein hyvä valinta ottaa vaihtoehtoloppuinen rakenne käyttöön.

Kun on päätetty minkälaisia lopetuksia pelissä olisi hyvä käyttää, on mietittävä lopetuksille parhaat kohdat tarinassa. Monet pelit, kuten *Legacy of Kain: Blood Omen* ja *STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION* sisältävät kaikki lopetuksensa aivan pelin lopussa, ja se tuntuu sille luonnolliselta paikalta. Se on hyväksi todettu ja paljon käytetty ratkaisu, mutta pelin loppu voi tulla jossain tilanteessa aiemminkin. Konamin huippusuositun ja moniosaisen pelisarjan *Castlevanian* monet

osat sisältävät vaihtoehtoloppuisen rakenteen, alkaen kaukaa NES:in *Castlevania II: Simon's Quest*ista. Loput ovat olleet useasti pelisarjassa joko hyvä, paha tai neutraali, tai kahta jälkimmäistä on voinut olla useampia yhden ainoan lopetuksen ollessa "onnistunut" ja onnellinen päätös tarinalle. Sarjalle ominaisesti, kuten esimerkiksi *Castlevania: Dawn of Sorrow*issa, pelin lopetukset on ripoteltu pitkin peliä ja pelaajan on täytynyt saavuttaa tiettyjä vaatimuksia näihin ratkaisukohtiin mennessä välttääkseen huonoja tai neutraaleja loppuja ja päästäkseen tavoitteellisesti hyvään tarinan loppuratkaisuun. (Lebowitz & Klug 2011, 154-155.)

*Castlevania: Dawn of Sorrow*issa tarina voi päättyä kolmen kohtauksen päätteeksi. Ensimmäinen ja huonoin tarinan päätös tulee, mikäli pelaaja ei ole hankkinut itselleen tiettyä ominaisuutta, joka ei tule itsestään vastaan, ja käytä sitä taistelussa vihollispäällikköä vastaan. Ilman ominaisuuden käyttämistä tarina päättyy vailla ratkaisua, ja pääsankari lähtee luovuttaen kotiin. Mikäli pelaaja onnistuu jatkaamaan peliä, aukeaa uusia alueita tutkittavaksi ja tarina jatkaa etenemistä. Toinen käännekohta tulee välianimaation aikana, jota ennen pelaajan on täytynyt ottaa tietty tavara käyttöönsä välttääkseen neutraalin pelin päätöksen. Mikäli pelaajalla ei ole tätä tiettyä tavaraa aktiivisessa käytössään, hän muuttuu tarinan pääviholliseksi. Jos pelaaja onnistuu ohittamaan tämänkin lopun, hän pääsee tutkimaan viimeistä pelimaailman aluetta, joka johtaa todellisen viimeisen loppuvastuksen luokse ja tarinan parhaaseen päätökseen.

Vaihtoehtoloppuiset pelit tarjoavat pelaajalle ensisijaisesti mahdollisuuden vaikuttaa peliin merkittävän tuntuisesti. Mitä useampia lopetuksia ja harkitummin ne on rakennettu, sitä todennäköisemmin pelaaja saa sellaisen lopun kuin sen pelikokemukseen sopii. Monet loppuvaihtoehdot lisäävät pelien läpipeluuarvoa, joskin useasti tilanne on se että ainoastaan pelin tai pelisarjan fanit jaksavat paneutua tietoisesti etsimään vaihtoehtoisia loppuja. Vaihtoehtoloppuisen pelin teossa on haasteensa ja riskinsä. Pelin tekijän on huomioitava se panos, jonka pelaaja on antanut peliin, ja kunnioittaa sitä tarinan päätöksessä. Lopetuksen ei tarvitse sitoa kaikkia juonen kiemuroita yhteen tai päättyä onnellisesti, mutta se ei saa silti olla täydellisen masentava tai irrallinen. Ja mikäli pelaaja päättää pelata pelin uudestaan läpi paremman lopun toivossa, on sellainen oltava mahdollista saavuttaa, sillä

kymmenien kulutettujen tuntien jälkeen tulokseton lopputulos aiheuttaa kenessä tahansa katkeruutta.

Valintapohjainen pelirakenne on kuin vaihtoehtoloppuinen, mutta pelaajalla on pitkin tarinaa paljon vaihtoehtoja edetä. Tällaisten pelien tekeminen on paljon työläämpää kuin vaihtoehtoloppuisten, sillä jokainen välianimaatio, sijainti ja tavattava hahmo täytyy suunnitella ja luoda toimivaksi kokonaisuuden kanssa. Suuremmat juonenmuutokset tämän lajityypin peleissä johtaa siihen tilanteeseen, ettei pelaaja näe yhdellä pelikerralla kaikkea. Se voi antaa innostusta pelata peli uudelleen läpi tekemällä jotkin päätöksistä eri tavalla, mutta lähimainkaan kaikki pelaajat eivät sitä kuitenkaan tule tekemään.

3.2.4 Pelaajan vapaat kädet

Kun pelaajalle annetaan pitkin matkaa passiivisia vaikutusmahdollisuuksia tarinan etenemiseen, peli alkaa tuntua entistä enemmän pelaajan kontrolloimalta. Tällainen huomaamaton valintapohjainen rakenne on kuin kehittynyt versio edellisestä, valintapohjaisesta rakenteesta, mutta se sisältää muutamia oleellisia eroja. Pelin eteneminen selkeässä valintapohjaisessa rakenteessa pitää tarinan etenemisen kontrollin kirjoittajalla, kuljettaessa pelaajaa päätöspisteeltä toiselle, mutta avorakenteiset pelit ovat paljon lähempänä pelaajan täysin hallitsemaa tyyppiä. Avorakenteessa on edelleen valintakohtia jotka ohjailevat tapahtumien kulkua, mutta ne ovat hillitymmmin tehtyjä kuin selkeät kyllä – ei -tilanteet.

Avorakenteiset pelit sisältävät useasti suuren pelimaailman, kuten kaupungin tai valtion tai mantereen, jota pelaaja saa tutkia enemmän tai vähemmän vapaasti pelin eri vaiheissa. Tutkiessaan pelimaailmaa pelaaja löytää paljon sivutehtäviä ja pieniä toimintoja jotka eivät vaikuta näennäisesti tarinaan. Pelin npc:t kuten kaupunkilaiset ja muut matkalla tapaamat neutraalit hahmot omaavat usein pelaajan hahmoa kohtaan tuntevan moraalin, joka vaikuttaa heidän toimintoihinsa. Yksinkertaisimmillaan moraali on hyvä/paha –asetelmalla, ja esimerkiksi viattomien surmaaminen tehtävien lomassa voi kasvattaa pahaa moraalaa. Tämä voi taas johtaa uusiin dialogeihin tai aukaista kokonaan uusia tehtäviä esimerkiksi varkaiden killan parissa, samalla sulkien pois hyveellisten kuninkaiden tarjoamia tehtäviä.

Tarinan kirjoittaminen avorakenteiseen peliin on hyvin erilainen muihin verrattuna, sillä näin avoimissa peleissä pelaajat harvoin seuraavat intensiivisesti pääjuonta jättäen sivutehtävät sikseen. Siksi pääjuoni on usein suhteellisen lyhyt, eikä sisällä suuria käänteitä. Sen sijaan, että pelin kirjoittaja miettisi tyypillistä kysymystä: ”miten saisin tehtyä tästä tehtävästä mielenkiintoisen”, kirjoittaja miettii aivan eri sfääreissä, että ”olenko luonut riittävän mielenkiintoisen pelimaailman, jotta pelaajat voisivat elää tässä mukaansatempaavan kokonaisen tarinan”. Tämä uudenlainen ajattelutapa on luonut uusia haasteita kirjoittajille. Kaksi tarinallisuuteen liittyvää merkittävää kysymystä leijuu edelleen ilmassa:

- kuinka pelaajan pystyy aidosti yllättämään tällaisessa pelin rakenteessa?
- voidaanko dramaattinen jännitys pitää yllä pitkin tällaista tarinaa?

Tässä vaiheessa pelien kirjoittamisen historiaa emme vielä ole saaneet näihin vastauksia. (Lebowitz & Klug 2011, 125-136.)

Avorakenteisten pelien luomisessa on suuret haasteet draamallisen kuljettamisen kanssa. Koska näissä peleissä hahmot ovat useasti vapaasti luotuja, kuten Bethesdan vuonna 2008 julkaisemassa *Fallout 3*:ssa. Peli onnistui hyvin rikkomatta pelisarjan fanijoukkojen luottamusta ja tuoden uusia pelaajia sarjan ja koko genren pariin. Peli on hyvä esimerkki avorakenteisesta pelistä, sillä siinä pelaajaa suoraan yllytetään suorittamaan sivutehtäviä ja harhautumaan pääjuonesta pois, kuten edeltäjässäänkin *Fallout 2*:ssa. Pääjuoni on lyhyt eikä se ole kovin intensiivinen, mutta pelaaja innostuu helposti sivutehtävistä jotka koskevat pelimaailman tutkimista, sen historian selvittämistä ja sitä kuinka ihmiskunta pärjää 200 vuotta sitten tapahtuneen ydinsodan jälkeisessä raunioituneessa erämaassa. Pelissä on karmasysteemi, joka toimii edellä mainitun moraali-asetelman tavoin: pelaajan toiminnot kaupungeissa ja leireissä vaikuttavat eri ryhmittymien ja kaupunkilaisten suhtautumiseen pelaajaa kohtaan.

Avorakenteiset tarinat ovat ehdottoman hyviä tarjoamaan pelaajalle maailman, jossa hän voi rauhassa tutkia asioita, keskustella hahmojen kanssa ja suorittaa sivutehtäviä. Sen sijaan syvälliset tarinat eivät välttämättä useinkaan toimi niin hy-

vin tällaisissa peleissä, sillä ristiriita pelaajan ja kirjoittajan vapauden välillä on liian suuri.

Täysin pelaajapäätösvaltainen rakenne on äärimmäisenä listassa, jossa toinen pää on edustanut täysin perinteistä tarinankerrontamuotoa, kuten kirjoissa. Sen sijaan että tämä rakenne rakennettaisiin pääjuonen ympärille, se sijoitetaan pelin eri elementteihin, jotka voivat sisältää esimerkiksi npc:t, taustatarinan tai lyhyet tarinaketjut. Nämä asetelmat määräävät pelimekaniikan säännöt, joilla pelaaja saa alkaa toteuttamaan itseään. Hän saa tehdä asioita miten haluaa, missä järjestyksessä haluaa, tai jättää asiat kokonaan tekemättä. Kuitenkin ilman pääjuonta on pidettävä huolta siitä, että pelin asetelma on tehty mielenkiintoiseksi ja koukuttavaksi, jotta pelaaja jaksaa tutkia sitä ja viihtyä sen parissa. Pelimekaniikan ja interaktion sääntöjä ja niiden hienosäätöä täytyy kehittää huolella, jotta pelaajalle tulisi tunne että pelissä voi tehdä mitä tahansa, ja jotta hän voisi koska tahansa yrittää mitä tahansa temppua ja nähdä, onnistuuko se pelissä. Tällaiset yllättävät ominaisuuksien ”löytämiset” antavat tämän tyyllisissä peleissä pelaajille tyydytystä.

Videopeleissä rajattomat mahdollisuudet eivät kuitenkaan ole mahdollisia, sillä kaikki ne ominaisuudet joita pelaaja pystyy tekemään on täytynyt ohjelmoida ja kaikki niihin liittyvä mallintaa, animoida ja äänittää toimivaksi kokonaisuudeksi. Täydellisen vapaan pelimaailman tarjoaa käytännössä ainoastaan pöytäroolipelit, jossa pelaajat voivat ehdottaa mitä tahansa mieleensä juolahtaa. Tässä rajoitteena on ainoastaan pelinjohtajan mielikuvitus, sillä hän voi kertoa aina mitä tulee seuraamaan tietyistä pelaajien tekemistä päätöksistä ja mikä on mahdollista toteuttaa pelin sääntöjen puitteissa. Teoreettisesti tekoäly voisi hallita tällaista peliä tarjoamalla interaktiivisen täysin avoimen pelin, mutta ainakaan nykyteknologialla se ei ole mahdollista.

Vaikka pelaajapäätösvaltaisten pelien sisältämää vapauden tunnetta ei voi muilla pelimuodoilla saavuttaa, se ei välttämättä miellytä kaikkia pelaajia. Toiset pitävät enemmän selkeistä tavoitteista joita kohti pyrkiä, hyvistä tarinoista joiden parissa viettää aikaa, ja jotkut voivat pitää sitä tärkeänä että on selkeä perusrakenne jota seurata koko pelin ajan. MMORPG:it (engl. Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), jotka käyttävät usein pelaajapäätösvaltaista rakennetta, pyrkivät

korjaamaan näitä epäselkeydestä johtuvia puutteita luomalla mielenkiintoisia hahmonkehitysmuotoja ja toisiinsa linkittyviä tehtäväketjuja, joita ei esimerkiksi Electronic Artsin *The Simsissä* ja Nintendon *Animal Crossingsissa* ole. Nämäkin keinot eivät onnistu vakuuttamaan kaikkia pelaajia, vaikka merkittävän suuren yleisön silmissä onkin saanut suosiota, vaan todistavat etteivät täysin vapaat pelitkään ole kaikille mieleen.

4 Pelihahmo

Ihmiskunta on aina rakastanut tarinoita. Tarinankerrontaperinne on muotoutunut kenties metsästystarinoista ja seikkailuista, joita on kerrottu leirinuotioiden ääressä. Näistä tarinoista osa on suusta suuhun kulkeneena muuntunut taruiksi ja paisuneet legendoiksi. Jo ammoisista ajoista lähtien tarinoiden päähenkilönä on kulkenut yksi tai useampi henkilö, jotka ovat olleet jollain tapaa mielenkiintoisia ulkonäkönsä, tekojensa tai sanojensa takia. Näissä tarinoissa päähenkilön hahmo on tullut luonnostaan, kun on kerrottu omasta kokemuksestaan tai kaverinsa edesottamuksista, joita on itse ollut todistamassa.

Tämän aikakauden tarinoiden päähenkilöitä täytyy kuitenkin useasti keksiä itse, ja ne olisi hyvä pohtia tarkasti ja luoda ajatuksella. Uskottava päähahmo niin kirjassa kuin videopelissäkin on äärimmäisen tärkeää. Peleissä hahmon suunnittelu voi olla hankalampaa tai monipuolisempaa kuin muissa medioissa pelien interaktiivisuuden vuoksi. Joidenkin pelien tarina ja hahmon eläytyminen kerrotaan paljolti samoin menetelmin kuin kirjoissa tai elokuvissa: ilman pelaajan vaikutusvaltaa. Interaktiivisuus mahdollistaa kuitenkin vapauksia tässä suhteessa. Pelaajalle voidaan antaa valta luoda hahmo kasvonpiirteitä myöten; hän voi joutua pelin alussa luomaan hahmonsä taustatarinan, vanhempiensa ammatit ja syyn lähteä matkalle. Nämä kaikki päätökset vaikuttavat hahmon tietoihin, taitoihin ja kykyihin.

4.1 Hahmot eri medioissa

Kun tarinoita kaupallistetaan, niitä pitää alkaa keksimään itse tyhjästä tai vanhoja tarinoita muutellaan uusiin näkökulmiin sopiviksi, joita sitten julkaistaan eri medioiden kautta. Näissä muunnelluissa tarinoissa on aina oltava jotain uutta joko hahmoissa, hahmojen välisissä suhteissa tai heidän suhteessa tarinan maailmaan. Esimerkiksi vuoden 2013 alkupuolella ilmestynyt uusi elokuvaversio vanhasta klassikkotarínasta *Hannu ja Kerttu* vie katsojan seuraamaan Hannua ja Kerttua vuosia alkuperäisen tarinan jälkeen. Tässä tarinassa Hannu ja Kerttu ovat varttuneita noidanmetsästäjiä. Alkuperäisessä tarinassa niin haavoittuvaiset ja uteliaat lapset ovat saaneet uuden näkökulman asiaan. He ovat kasvaneet aikuisiksi, ja heillä on tarve metsästää vaarallista vihollista. Hahmojen luonteissa on tapahtunut

valtava muutos, kun ne on käännetty nykypäivän trendin mukaisesti geneerisiksi toimintasankareiksi. Hahmojen ulkoasu on päivittynyt henkilöhahmojen mukana, kuten voi hyvin verrata kuvissa 9 ja 10. (Loppyist 2013)



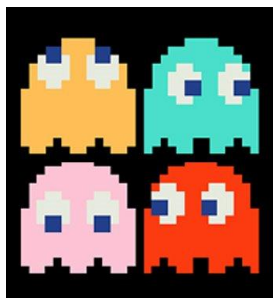
Kuva 9 & 10. Vasemmalla alkuperäiset Hannu ja Kerttu. Oikealla uudet.

Kirjoissa hahmojen kehitystä ja ilmaisua voi taitava kirjoittaja hallita hyvin. Henkilöiden suhdetta maailmaan voi kuvastaa monilla tavoin. Hyviä vertailuesimerkkejä ovat fantasiakirjailijat J.K. Rowling ja J.R.R. Tolkien. Rowlingin ja Tolkienin kirjojen *Harry Potter* -sarja ja *Taru Sormusten Herrasta* -sarja (järjestyksessä) käsittelevät tarinoiden hahmojen ja maailman välistä suhdetta hyvin eri tavoin. Rowlingin tapa kertoa *Harry Potterin* hahmojen tunteista ja ajatuksista eri tilanteissa on hyvin suoranaista ja selkeää hahmojen mielessä tapahtuvaa ajatusketjua. Tolkien taas kertoo hahmojen ajatuksista ja mielipiteistä hyvin niukasti, muunmuassa pidättäytyäisen keskustelun muodossa. Suurin osa tarinan henkilöiden motiiveista ja mieliteoista jää lukijan itse pääteltäväksi. Tämä ei kuitenkaan poista hahmojen samaistuttavuutta heidän selkeiden arkkityyppiensä takia. Vaikka kuninkaallista perimää oleva kääpiö Gimli Glóinin poika ei elehtisikään erityisemmin, huokuu hänestä silti kylmyyttä ja halveksuntaa haltioita kohtaan. Haltiain ja kääpiöiden kansan välinen kina on pitkä ja syvälinen, jota muistutetaan useasti saagassa, ja siksi siihen voidaan näin sanattomasti usein vedota.

4.2 Hahmot peleissä

Ensimmäinen *Pong* ei sisältänyt mitään tarinaa eikä siinä ollut syvällisiä hahmoja, mutta siitä asti kun tarinapohjaisia pelejä on tehty, on pelihahmoilla ollut suuri merkitys pelikokemukseen. Pelimaailman legenda *Pac-Man* ei niinkään sisällä syvällisiä hahmoja tai viljele juonenkäänteitä (lukuunottamatta poimittavaa isom-

paa pellettiä, joka antaa pelaajalle mahdollisuuden tuhota muutoin kuolemattomia vihollisia). Pelin luoja Tōru Iwatani on kuitenkin kertonut kullakin vihollisella olevan tietty "luonne": punainen kummitus on ainoa joka jahtaa pelaajan hahmoa jatkuvasti, sininen ja pinkki kummitus koettavat hakeutua Pac-Manin suun eteen ja oranssi satunnaisesti jahtaa ja vaeltaa vapaasti. Hahmojen ulkoasusta ei voi paljon päätellä niiden luonnetta, kuten kuvassa 11 näkyy. (Morris 2011)



Kuva 11. Pac Manin viholliset, neljä kummitusta.

Pelihahmot ja niiden edesottamukset ovat alunperin peleissä olleet selkeästi etukäteen kirjoitettuja ja pelaaja ainoastaan apu, joka ohjaa sankarin paikasta A paikkaan B, jotta tarina voi jatkua. Pian pelinkehittäjät kuitenkin alkoivat kokeilemaan erilaisia lähestymistapoja perinteiseen kaavaan. Mietittiin, mitä tapahtuisi jos tarinan kokijalle, pelaajalle, annettaisiin mahdollisuus vaikuttaa paitsi ongelmanratkaisuun, taisteluihin ja tutkimiseen, myös itse tarinaan. Tällainen menettely on äärimmäisen vaikeaa millään muulla median alalla. Pelien interaktiivisuus kuitenkin mahdollistaa kyseisen ominaisuuden, ja ajan myötä pelejä on kehitetty enemmän ja enemmän pelaajalähtökohtaiseen suuntaan. Pelaajille annetaan mahdollisuus tehdä valintoja, jotka vaikuttavat pelin tapahtumiin ja jopa pääjuoneen. Monet suuret pelialan yritykset pitävät tällaista lähestymistapaa pakollisena pelien pysymiseksi menestyvänä median ja kehittyvänä taidemuotona. Vastapainona tällä ajattelutavalla on yhtä tiukka kannattajajoukko perinteisen lineaarisen tarinankerronnan puolella. (Lebowitz & Klug 2011, 9.)

4.3 Hahmosuunnittelu

4.3.1 Suunnittelun merkitys

Se, kuinka pelaaja kokee tarinapohjaisen pelin, välittyy voimakkaimmin pelihahmon tai -hahmojen kautta. Pelihahmon on oltava uskottava ja mukaansatempaava. Hyvä hahmo voi tehdä pelistä ikimuistoisen kuten Super Mario on tehnyt. Alunperin Nintendo olisi halunnut uuden Jumpman pelinsä maskotiksi Kippari Kallen, mutta ei saanut oikeuksia siihen. Kun huippumenestyksen saavuttanut Game & Watch -sarjan kehittäjä Gunpei Yokoi sai tehtäväkseen keksiä vanhoihin ja kannattamattomaksi todettuihin Radar Scope-arcadepeleihin paremman pelin, Yokoin graafikkosuojailla Shigeru Miyamotolla oli tehtävänä suunnitella hahmo joka toimisi sen aikaisilla laitteilla. Jumpman sai paremmin myyvän nimen Mario ja graafisesti hahmo juontui yksinkertaisesti siitä että haluttiin saada hahmo selkeän näköiseksi. Marion haalari on eri väriinen kuin kädet, jotta raajat erottuisivat paremmin. Hattu on päässä siksi koska Miyamoton parhaita vahvuuksia ei ollu hius-tyyliin suunnittelu, ja tämä lisäksi poisti animaattoreilta tehtävän luoda hyppyjen aikana liikkuvat hiukset. Paksut viikset ovat huomattavasti selkeämpi elementti kasvoissa kuin suu, ja lisäksi ne korostivat Marion suurta nenää. Kirkkaat värit valittiin mustasta taustasta erottumisen takia. Nämä kaikki päätökset johtivat eri-näisten vaiheiden kautta tulokseen, jossa tuo kyseinen hahmo on maailmalla tunnetumpi kuin Mikki Hiiri. Kuvassa 12 näkyy ensimmäisten kuuluisien pelihahmojen kehitystasaita alkuvuosilta. (McLaughlin 2010.)



Kuva 12. Marion, Linkin ja Donkey Kongin ensimmäiset kehitystasait

4.3.2 Arkkityypit

Arkkityypit ovat ikäänkuin valmispohjia hahmoille, joita voi käyttää lähtökohtana hahmosuunnittelussa, mutta jota voi muokata rajattomasti sopimaan lähes mihin tahansa tarinaan. Arkkityypit ovat pelitermein sanottuna kuin hahmoluokat. Jos valitset hahmostasi tulevan jousimiehen, ritarin tai munkin, asetat tietyt perusominaisuudet sille. Tyypillinen jousimies on nopea ja ketterä, mutta hänellä ei luultavasti ole yhtä hyvä kestävyys kuin ritarilla, tai munkin avuja. Se ei silti tarkoita, että jokainen jousimies olisi samanlainen. Tämä jousimies voisi erikoistua myös heittoveitsiin tai tiirikointiin, hiiviskelyyn tai ansoihin. Hän voisi olla henkilönä iloinen ja auttavainen Robin Hood-tyylinen hahmo, tai julma, juonitteleva murhaaja. Vaihtoehdot ovat loputtomia. Arkkityypin valintaa antaa kuitenkin vain pohjan hahmon työstämiselle, ja sitä on useimmiten jatkettava jotta siitä saataisi kiinnostava ja yllättävä hahmo. Kuvissa 13, 14 ja 15 näkyy kolme mielenkiintoista pelien sankaria, jotka ovat tarkkaan määriteltyjä ja hiottuja kokonaisuuksia.

Tarinankerronnassa on käytetty ja käytetään edelleen satoja erilaisia arkkityyppejä, joskin osa niistä on paljon enemmän käytettyjä, ja monet niistä pystyy yhdistämään toimimaan laajempaan arkkityyppikokonaisuutena. Kattava pohdinta arkkityyppien käytöstä ja niiden variaatioista täyttäisi itsessään jo kokonaisen kirjan, joten käyn tässä läpi vain muutamia useimmiten käytettyjä arkkityyppejä. (Lebowitz & Klug 2011, 81.)

Sankarille tyypillisiä arkkityyppejä on nuori sankari, vastahakoinen sankari tai tärkeä hahmo. Nuori sankari on joutunut usein yllättävälle tehtävälle oman innostuksensa takia, ja on innoissaan päässessään näyttämään kaikille osaamistaan. Vastahakoinen sankari on nuoren vastakohta, ja on pakotettuna tekemään jokin tehtävä vastoin tahtoaan, mutta löytää oman matkan varrella oman syynsä tehdä tehtävä. Tärkeä hahmo omaa jonkin erikoisen kyvyn tai ominaisuuden, jonka muut haluavat saada käyttöönsä. Tärkeä hahmo on usein mystinen ja vaikeasti lähestyttävä hänen varovaisuutensa takia. (Lebowitz & Klug 2011, 82-84.)

Sankarin liittolaisten perinteisiä arkkityyppejä ovat muunmuassa paras ystävä, opettaja ja kovaksi keitetty taistelija. Paras ystävä voi olla myös sankarin sisar. Hän on sankarin vastapainona joko rauhoittamassa liian äkkipikaista menoa, tai

yllyttämässä sankaria tekoihin. Jos sankari ja paras ystävä eivät ole sukulaisia, he oppivat usein rakastamaan toisiaan matkan aikana. Opettaja löytyy lähes jokaisesta tarinasta. Useimmiten sankaria vanhempi mieshenkilö, joka on valmis uhraamaan itsensä suuremman voiton tavoittamiseksi, kun sankarille on opetettu kaikki tarpeellinen. Taistelija on kokenut monet taistelut ja on oppinut käytännölliseen elämäntapaan jossa jokainen päivä voi olla viimeinen. Hän antaa usein apunsa ja kokemuksensa sankarille, ja suhtautuu maailman menoon joko karskisti ja yksin ajatustensa kanssa, tai rennosti nauttien siitä ajasta joka hänellä vielä on. (Lebowitz & Klug 2011, 82-84.)



Kuvat 13, 14 & 15. Solid Snake, Cloud Strife ja Razel sisältävät arkkityyppejä

Tarinan vihollisjoukon arkkityyppejä on esimerkiksi viettelijätär, paatunut rikollinen ja kylmä ja laskelmoiva johtohahmo. Viettelijättäret ovat kauneuden ja itsevarmuuden ohella ahneita ja opportunistisia. He ovat mustasukkaisia jos jokin tulee heidän intohimonsa tielle, ja pyrkivät kohteeseensa keinoja kaihtamatta. Viettelijättären kovan ja vaikeasti läpäistävän kuoren alla voi olla haavoittunut ja rakkautta kaipaava sydän. Paatuneella rikollisella on yhteyksiä alamaailmaan ja hän pystyy hankkimaan kaikenlaisia apuja pientä maksua vastaan. Hänenkin kovan kuoren alla voi olla kultainen sydän, mutta yhtähyvin hän voi olla juonittelija ja pettää ystävänsä hädän hetkellä. Laskelmoivat johtohahmot ovat yleisiä sankarin arkkivihollisen tyyppettä. Heillä on intohimoa, älykkyyttä ja he ovat kertakaikkiaan armottomia. Hän voi taistella tietyn tavoitteensa puolesta kuolemaansa asti, välittämättä sivullisista uhreista. Itseasiassa sivullisten pitäisi olla kiitollisia päästessään mukaan hänen vision toteuttamiseen. (Lebowitz & Klug 2011, 82-84.)

4.4 Hahmon uskottavuus

4.4.1 Tuttu vieraassa maassa

Pelaajan kokiessa useimmiten pelimaailma pelihahmojen kautta, upeiden taustatarinoiden ja persoonallisuuksien luominen on erittäin tärkeää ikimuistoisen pelin tekemiseksi. Mutta olipa hahmo miten hyvä tahansa, jos sen itseilmaisu ja teot eivät ole aiemmin esitetyn tavan mukaisia, ei hahmo ole uskottava. Uskottavuusongelma voi rikkoa koko pelin tunnelman, mutta jos pelaaja pystyy kasvamaan pelihahmon kanssa yhteen, jos he saavat yhteyden ja pelintekijä osaa pitää sitä yllä, voi pelaaja kokea uskomattoman tarinan johon samaistua täydellisesti. Kingdom Heartsin ja Donkey Kong –pelien sankarit, kuvissa 16 ja 17, ovat uskottavia omassa maailmassaan ja helposti samaistuttavia. (Lebowitz & Klug 2011, 88.)



Kuvat 16 & 17. Sora ja Donkey Kong ovat helposti ymmärrettäviä hahmoja

Vaikka pelissä olisi taikuutta tai kehittyneempää teknologiaa kuin tunnemme, ja sankari joutuisi taistelemaan yksin valtavia armeijoita ja haasteita vastaan, tärkeintä on sen inhimilliset reaktiot. Toisenlaisessa maailmassa elänyt on todennäköisesti tottunut siihen että voi esimerkiksi loikkia 10 metriä korkealle, tai heitellä tulipalloja mielin määrin, mutta oikeudenmukaiselle vartijalle voi olla erittäin

vaikea tehtävä lähteä ryöstämään kylän sepän kultavarastoa tyhjäksi vaikka se sopisi juonen kannalta hyvin. Vartijalle on saatava uskottava motiivi, jotta tämän voisi kuvitella tekevän omaa luontoaan vastaan olevan eleen, esimerkiksi rosvo-lauma joka on kidnapannut vartijan tyttären, vaatii lunnaiksi kylän asesepän kultavarastoa. Mikäli hahmo ei toimi luontonsa mukaisesti uskottavaksi, syntyy peliteknisiä ongelmia.

4.4.2 Teot ja päätökset

Peliahmon päätökset toimia tietyllä tavalla eri tilanteissa kertoo paljon sen luonteesta. Pienetkin asiat kuten tyyli puhua ja elehtiä kertovat jotain hänen koulutuksesta ja kasvatuksesta. Käytöstavat ja kontakti muiden henkilöiden parissa antavat hyvin itseään selittävää kuvaa siitä miten hahmo on päätenyt siihen pisteeseen. Henkilöt voivat muuttua ajan saatossa, mutta vain rauhallisesti kevyin askelin. (Lebowitz & Klug 2011, 90.)

Hahmoilla on erittäin usein taustalla jonkinlainen historia, jonka läpi hän on kulkenut tullakseen siksi henkilöksi joka on tällä hetkellä. Historian luonti on tärkeää, sillä siihen on helppo perustaa hahmon toimintaa. Valmiin pohjan päältä on helppo ponnistaa aina hahmon näkemyksiin uusista tilanteista. Hahmon historia voi toimia myös sivutarinoiden lähtökohtana, ja kartoittaa syitä ja motiiveja. Usein pelin tekemisessä aikaa on kuitenkin vähän, ja kirjoittaja joutuu priorisoimaan ajankäytön asioiden suhteen: kirjoittaako pelin syvällistä poliittista historiaa, kertoa muinaisten edellisten sankarien urotöistä eepoksina vai keskittyä pääjuonen kirjoittamiseen.

4.5 Hahmosuunnittelun yhteenveto

Hahmosuunnittelu on ehdottoman tärkeä asia, joka on otettava huomioon aina, kun toimitaan tarinoiden luomisessa. Olipa mediana kirjallisuus, elokuvat, näyttämötaide, rooli- tai videopelit on hahmoilla välitön vaikutus kokonaisuuteen. Vaikka peli olisi kuinka mielenkiintoinen ja mukaansatempaava, latteat hahmot tai niiden epäuskottavuus vähentää sen arvoa väistämättä.

Tie hyvän hahmon luomiseen ei ole erityisen vaikeaa, kun vain paneutuu kuhunkin vaiheeseen huolella. Tehtävän alkutaipaleella suunnittelun laiminlyönti tai löysä ote aiheeseen kostahtuu lopputuloksessa sisällöltään tylsänä tai epäuskottavana hahmona. Niinikään keskeneräisen näköiset hahmot tai niiden hallitsematon poikkeava näkö muuhun peliin nähden vievät vaikuttavuutta. Kaiken on toimittava yhteen, jotta hahmojen antama elämys olisi täydellinen.

Hahmo tai hahmot on se käytävä, jonka kautta katselija tai pelaaja kokee luotua maailmaa. Hahmot edustavat katselijan tai pelaajan yhteyksiä, joiden läpi kulloisenkin luodun maailman tunteet, ilo ja suru, voitto ja menetys, moraaliset ja henkiset haasteet ja teot ja ratkaisut välittyvät. Hyvän hahmosuunnittelun lopputuloksena voi olla ikimuistoinen tarina, joka siirtyy vuosikymmeniä, vuosisatoja tai jopa vuosituhansia eteenpäin.

5 Olipa kerran peli nimeltä Metsä

Tarinankerrontaa ei voi oppia pelkällä teoreettisella kirjatutkimuksella. Oppiakseen oman ilmaisullisen tavan on alettava kirjoittamaan, ja saatava siitä palautetta. Kirjallinen osaaminen on tärkeää, sillä aihetta on tutkittu niin kauan että laadukasta lähdemateriaalia löytyy paljon, ja on tyhmää niin sanotusti keksiä pyörää uudelleen. Esimerkiksi videopelisiin hyvin sovellettava Joseph Campbellin puhtaaksi kirjoittama rakenne ”Sankarin Matka” (engl. Hero’s Journey) on ehdottoman hyvä työkalu sankarillisten tehtävien, eppisten seikkailuiden ja valaistumisen polkua kulkevien tarinoiden pohjan luomiseen. Tämä rakenne on toistunut historian saatossa monissa merkittävässä tarinoissa kuten *Gilgamesh*, *Beowulf* sekä *Ilia ja Odyseia*, ja sitä käytetään vielä nykyäänkin erityisesti fantasiakirjallisuudessa ja videopelissä. Sankarin Matka on looginen rakenne, johon aiheeseen tutustumattomatkin tarinoiden kirjoittajat ajautuvat suhteellisen helposti. Sen rakenteisia tarinoita on kerrottu niin kauan uskonnollisten luomiskertomusten, jumaltarustojen ja ihmisyyden perikuvista kertovien tarinoiden muodossa, että Campbellin mukaan se on ikäänkuin tullut osaksi ihmisyyttä. (Schrobsdorff, 2012)

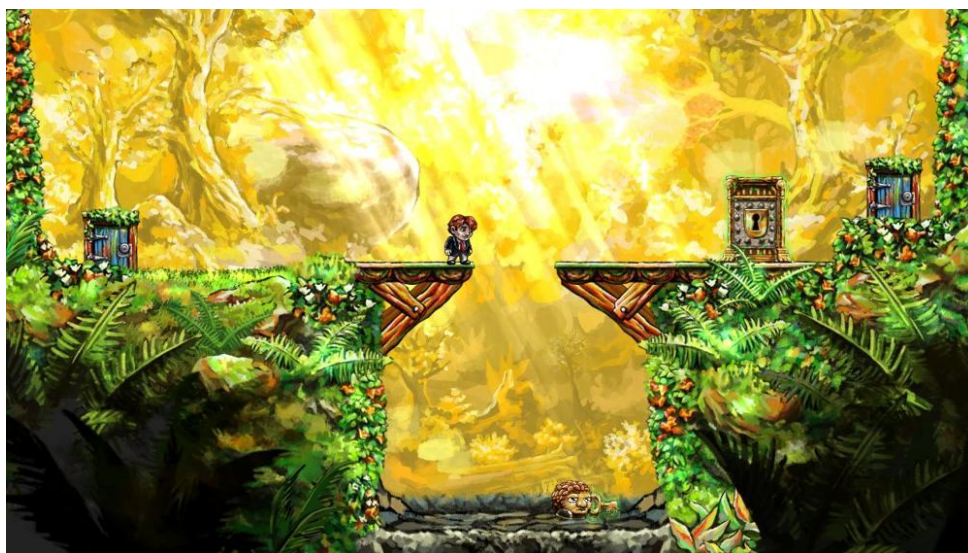
Jotta sain laajan teoriaosuuden antaman tiedon käyttööni, otin projektikseni videopelin käsikirjoittamisen. Pelin nimi on *Metsä*, jossa pohjimmaisena ideana on liikkua fiktiivisessä pohjoisen pallonpuoliskon kesäisessä metsässä alkukantaisella naisella, hiipien ja meluamatta väistellä vihamielisiä eläimiä, ja tarpeen tullen taistella niiden kanssa puukoin tai kirvein. Peli sisältää ongelmanratkaisua sanallisia ja piirrettyjä vihjeitä selvittäen ja tavarankeräilyn muodossa. Merkityksellisen tarinan luonti pelin muodossa osoittautui mielenkiintoiseksi työksi, ja kirjoitti tutkimaan tarinankerrontaa laajemmalla saralla kuin vain videopelien tiimoilta. Sain kasattua idean ympärille osaavan pienen pelintekijäryhmän, joka innostui aiheesta. Pääsimme tekemään case-osiota yhdessä, tavoitteenamme toimiva ja valmis peli.

5.1 Ryhmän yhteistyö

Pelintekijäkookonpano voi vaihdella suuresti yhdestä tekijästä satoihin ja jopa tuhansiin tekijöihin. Pienimmillään yhden henkilön pelistudiokin voi toimia ja

tuottaa uskomattomia pelejä, kuten esimerkiksi indie-tekijät Phil Fishin luomus *Fez* sekä Jonathan Blow:n tekemä *Braid*, kuvassa 18. Molemmat pelit ovat erinomaisia suorituksia yksittäisiltä tekijöiltä, jotka antoivat kaikkensa usean vuoden ajan luodakseen sellaisen pelin kuin haluaa. Isoissa peliyhtiöissä on etuna tehokkuus, kun työ pystytään jakamaan monelle tekijälle ja kukin osapuoli voi keskittyä yksinomaan kapeaan alueeseen jolla työskentelee.

Tämän case-harjoituksen tekijämäärä sijoittui lopulta kolmeen, kun oli neuvoteltu ensin pelin luonteesta ja laajuudesta. Kolmelle tekijälle pelissä riittää hyvin tekemistä, ja kaikille saa määritettyä tiettyjä selkeitä osa-alueita, jotka eivät mene radikaalisti ristiin. Osa-alueet jaettiin kolmeen seuraavasti: peli- ja hahmosuunnittelu, tarinankerronta ja tuottaminen oli yksi kokonaisuus, jota tämän opinnäytetyön parissa paljon tutkitaan, ja joka sijoittui tehtäväkseni. Toinen osa-alue on pelimekaniikka, ohjelmointi ja pelielementtien kasaaminen pelimoottoriin, joka toimii selkeänä kokonaisuutena pelisuunnittelun kanssa yhteistyötä tehden. Kolmas osa-alue on kenttäsuunnittelu, visuaaliset efektit ja mallintaminen, joka niin ikään on suuresti riippuvainen pelisuunnittelusta, mutta pääsee myös tekemään yhteistyötä pelimoottorin hallinnoijan kanssa.



Kuva 18. *Braid* on sekä taiteellisesti että älyllisesti tasokas peli

Case-osio tässä opinnäytetyössä sivuaa pelimekaniikkaa ja kenttäsuunnittelua vain erittäin vähän, keskittyen huomattavasti syvällisemmin pelin tarinallisiin element-

teihin, ja hahmon luontiin. Lisätietoa pelimekaniikan toteutuksesta tähän caseen saa Henri Häkkisen opinnäytetyöstä *Pelimekaniikat videopeleissä*.

5.2 Metsän tarina

5.2.1 Pelin juoni

Pelin tarinan alussa luodaan pikainen ja paljon kysymyksiä jättävä silmäys pelin sankarittaren Hilden ystävänsä, joka on jonkinlainen shamaani. Shamaani käskää Hilden lähtemään kotiinsa, sillä on jo myöhä, ja metsässä on yöllä vaarallista. Tyttö suostuu ehdotukseen ja lähtee kohti kotiaan. Pihalle tultuaan Hilde ihailee hetken shamaanin luolan päällä kasvavaa valtavaa puuta. Matkatessa kotiinsa aurinko laskee pikkuhiljaa mailleen, ja hän saapuu kodilleen. Päättellen päivän työt hän käy maate.

Aamulla herätessään hän kuulee eläimen parkaisevan lähimetsikössä. Metsän reunaan päästyään, josta ääni oli kuulunut, hän löytää verijälkiä jotka vievät syvemmälle. Uteliaisuuttaan Hilde seuraa jälkiä. Kärsivän eläimen äänen loputtua ja verijälkien tihennyttyä hän pian löytää mustan villisian syömässä kaurista pienellä lehtoaukealla. Hilde kaivaa puukkonsa esille ja päättää saalistaa sian. Hänen hiipessä lähemmäs villisika tulee yllätetyksi aterialtaan, ja saalistaan puolustaen syöksyy villisti karjuen naista päin. Taistelu on vaikea, ja ensimmäinen kova haaste Hilden matkalla. Sian päihitettyään ja sen kaatuessa viimeisen kerran maahan tyttö huomaa puuskutuksensa lomasta, että sian suusta putoaa jokin tumma esine maahan. Hän nostaa sen, ja huomaa siinä olevan jonkin mystisen näköisen riimun, ja siirtää katseensa kohti puiden takana näkyvää shamaanin puuta. Ehkä shamaani tietäisi mistä kivi oli peräisin. Matka shamaanin luolalle osoittautuu kuitenkin vaikeammaksi kuin hän aluksi oletti, sillä synkässä metsässä on susilauma liikkeellä, ja se sattuu hänen tielleen. Hiljaa hiipien hän ohittaa lauman ja pääsee lopulta luolalle. Luolalla on kuitenkin tapahtunut jotain outoa, sillä se on täysin sotkuinen, eikä shamaania näy missään. Luolan keskelle on ilmestynyt kivipaaseista muodostettu alttari, jossa on kuivunutta verta, erivärisiä kulhoja ympyrässä, ja viisi eläintä esittävää toteemia. Luolan seinät on maalattu täyteen maala-

uksia joita ei aiemmin ollut. Hilde huolestuu shamaanin katoamisesta ja alkaa selvittää mysteeriä.

5.2.2 Juonen lähtökohdat

Kun edellisessä kerrottu tarina on kuljettu, on pelistä esitelty muutama tärkeä ”koukku”, jonka oletetaan vetäneen pelaaja mukaan tarinaan, eikä pelaaja voi enää päästää otettaan. Pelaajan mielenkiinnon herättämiseen panostetaan tässä paljon, sillä ilman uteliaisuutta pelissä ei pysty etenemään. Luotankin tarinankerronnassa kohtuullisen paljon ihmisen luontaiseen uteliaisuuteen tutkia asioita, ja pyrin luomaan pelaajalle tarpeen saada selville shamaanin mysteeri. Koukkuja tulee vielä lisää, heti seuraavaksi ilmestyessä taas yksi, kun pelaajalla on mahdollisuus alkaa selvittää itse tapahtumia ilman tiukkaa ja yksioikoista ohjeistusta.

Tiettyjen tilanteiden tapahduttua tarina etenee aina eteenpäin, kuljettaen kohti lopullista vastausta: mitä shamaanille on käynyt ja missä hän on. Peli sisältää muutamia salaisuuksia, joita ei orjallisesti pelaava pelaaja huomaa, vaan niiden löytäminen vaatii avointa mieltä ja mielenkiintoa tutkia asioita ja selvittää pelin mysteereitä. *Metsän* tarina mahdollistaa hyvin vaihtoehtoisen lopun, tai kenties useammankin. Interaktiivinen perinteinen tarinankerrontarakenne oli aluksi suunniteltua, mutta nopeasti (vaihtoehtoisten loppujen ilmestyessä mahdollisiksi) muutettiin lähestymistapaa. Tämänhetkinen kyseinen rakenne vaikuttaa parhaalta mahdolliselta tilanteeseemme, sillä peli tulee olemaan 3D-maailmaan sijoittuva action-seikkailupeli, ja esimerkiksi jo valintapohjainen pelirakenne olisi vaatinut työryhmältämme liikaa resursseihin nähden.

Ryhmän koon ja resurssien puitteissa paras mahdollisuus lähteä tuottamaan tarinapohjaista peliä on mahdollisimman vähän vaihtoehtoja ja pelaajan mekaanista vapautta sisältävä peli. Tällöin paino saadaan enemmän tarinan kirjoittamiselle ja hahmon suunnittelulle, kuin erinäisten pelitapahtumien ohjelmoimiselle ja välianimaatioiden tekemiselle, jotka ovat molemmat suhteessa todella paljon aikaa vieviä työtehtäviä. Kun tehdään kevyttä indie-peliä ilman tavoitteellista tuottoa lähinnä harjoitusmielessä, on ehdottoman tärkeää pitää mielessä käytettävissä olevat resurssit.

5.3 Hahmon ja maailman teko

5.3.1 Graafisten tehtävien workflow

Luonnokset tehdään sen perusteella mitä pelisuunnittelija ja käsikirjoittaja ovat suunnitelleet ja luonnosten pohjalta tehdään 3D-mallinnukset. Mallintamisessa on monia tapoja edetä, tässä työssä esittelen yhtä mahdollista työnkulkua.

Kun mallintajat ovat saaneet konseptitaiteen, niin sanotut pohjapiirrokset pelin visuaalisista elementeistä, tehdään näihin vahvasti pohjautuen kevyitä lowpoly-malleja. Tulevan pelin alustasta riippuen malleilla on ihannepolygonimäärät, nykyajan tietokonepeleihin polygonirajana esimerkiksi päähahmolle 10 000. Tämän päälle luodaan tarkemmat muodot sculptaus-ohjelmassa. Sculpt-ohjelmat ovat kuin virtuaalisia veistämisohjelmia, joissa voi luoda fotorealistisia useimmiten orgaanisia 3d-malleja. Mikäli produktio on isompi, ja tarkkuutta ja uskottavuutta on varaa lisätä, kaikille pelin objekteille luodaan tällä menetelmällä normal mapit, jotka luovat pinnanmuotoja objekteille lisäämättä radikaalisti pelin toimimiseen vaadittavaa laitteistoa. Vähintään päähahmoille on kuitenkin nykyään oletettavaa tehdä tämä vaihe, sillä se lisää hahmojen visuaalista ilmettä merkittävästi.

Kun sculptaus on tehty ja tekstuurit päivitetty low poly -malliin, voidaan mallin ollessa ihminen tai jokin muu nivelrakenteisesti liikkuva hahmo nyt *rigata* (engl. *rigging*). Riggaaminen tarkoittaa tässä yhteydessä luuston rakentamista 3d-mallille. Luuston avulla hahmolle saadaan tukiranka, jonka mukaisesti se liikkuu animoitaessa. Kun riggaus on valmis, voidaan animaatiot tehdä. Hahmo tarvitsee pelin luonteesta riippuen sarjan animaatioita joiden on toimittava sulavasti toistuvana liikkeenä, kuten esimerkiksi kävely. Animaation jälkeen hahmo on valmis siirrettäväksi pelimoottoriin, jossa se sitten laitetaan toimimaan osana pelimekaniikkaa. Maastot voidaan siirtää suoraan erinäisinä objekteina pelimoottoriin, ja antaa niille siellä fyysiset tai pelissä tarvittavat muut ominaisuudet. Seuraavassa tutkitaan edellä mainittuja aiheita hieman laajemmin.

5.3.2 Konseptitaide

Pelin esityöstövaiheessa pelin perusominaisuuksien ja koukkujen suunnittelun aikana, tai viimeistään sen jälkeen, on aika alkaa tuottamaan luonnostaidetta. Luonnoksissa konkretisoituvat sovitut ja suunnitellut elementit hahmoissa ja pelimaailmassa. Konseptitaiteilijoiden tehtävä on luoda mahdollisimman tarkasti suunnittelijoiden haluama piirretty versio hahmosta. Hahmon siluetti määritellään tässä kohtaa ensimmäistä kertaa. Voimakas ja toimiva siluetti on se josta hahmo tunnistetaan kaukaa.

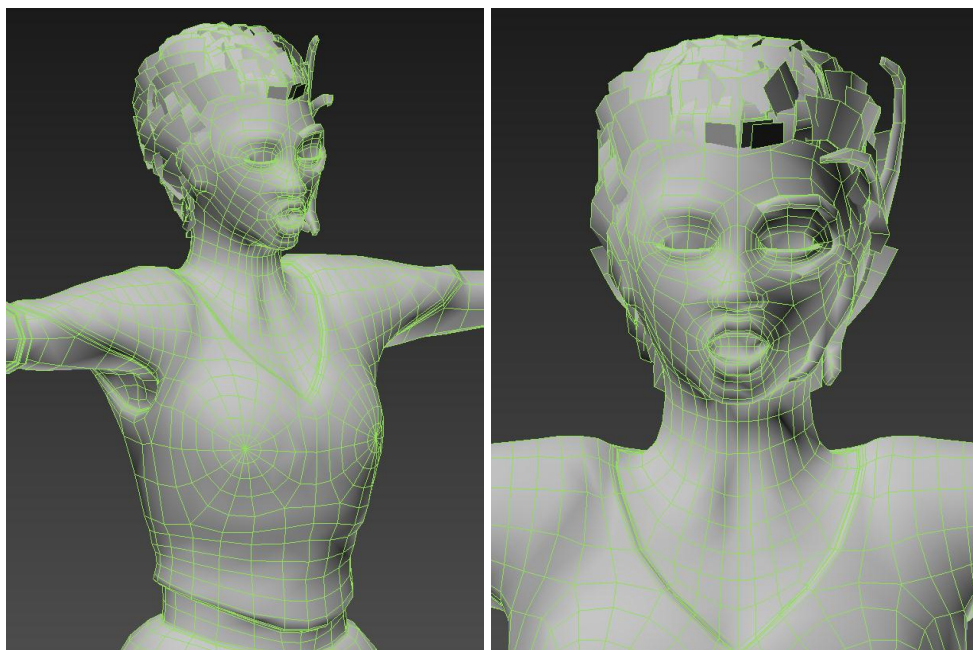
Me (hahmosuunnittelijat) suunnittelemme hahmot aina yhdistellen joko tietoisesti tai alitajuisesti kokonaisuuksina toimivia dominoivia muotoja. Yksi tämän menetelmän parhaista lähtökohdista on perus siluetin luonti. (Corriero 2011)

Mikäli pelissä halutaan kuvata tarkasti hahmojen kasvoja ja ilmehdintää, on taiteilijoiden tarpeellista tehdä vedoksia hahmon mahdollisista ilmeistä ja tunteista. Kun hahmon konseptitaide on hyväksytysti valmis, se annetaan eteenpäin mallintajille. Maastojen konseptitaide vaatii puolestaan taiteilijalta kykyä hahmottaa isoja tiloja, ja luoda niistä mielenkiintoisia sekä visuaalisesti että pelillisesti. Kenttäsuunnittelu tulee vasta myöhemmässä vaiheessa, mutta konseptitaiteilijan on luotava esimerkiksi taistelun areena, tai ongelmanratkaisua vaativan tilan ilme.

5.3.3 Mallintaminen ja teksturointi

Laitteistovaatimukset peleille ovat aina olleet huimia aikaansa nähden, sillä tietokoneiden alkuajoista lähtien on pyritty ottamaan niistä kaikki teho käyttöön. Ensimmäiset tietokonepelit koostuivat vain muutamista pikseleistä jotka liikkuvat edestakaisin, ja tarinallisissa peleissä oli pitkään vallalla tekstiseikkailuiden aika. Kun immersiiiviset 3D-malleja käyttävät pelit alkoivat ilmestyä 1970- ja 1980-luvuilla FPS-pelien muodossa, pelien ruudunpäivitysnopeus (fps) mateli alle kymmenessä mallien erittäin matalasta polygonimäärästä huolimatta. Niiden aikojen kymmenistä ja sadoista polygoneista on noustu tuhansiin, ja fps on noussut niin että 30 on nykyään hidas. (SturmFuror 2011)

Tämän päivän low poly -mallit ovat kokoluokkaa 500 - 20 000 polygonia riippuen osaltaan onko pelialustana tietokone, pelikonsoli tai jokin kannettava laite, sekä mallista. Pääsankarien hahmot ovat luonnollisesti korkeammalla tarkkuudella niiden jatkuvan näkyvyyden vuoksi. Normaalit päähahmon kokoiset viholliset ovat kevyempiä malleja, kun luonnollisesti isommat ja kompleksisemmat kokonaisuu-
det voivat sisältää tuplamäärän polygoneja päähahmoon nähden. Kuvan 19 ja 20 mallinnettu pelihahmo sisältää 6000 polygonia. (Stirling 2007)



Kuvat 19 & 20. Esimerkki topologiasta hahmomallinnuksessa. Polycount: 6000.

Low poly -hahmo luodaan 3D-mallinnusohjelmassa, kuten 3DS Maxissa, Mayassa tai Blenderissä. Tavallisimmin hahmo mallinnetaan t-asentoon kädet sivuille ja jalat hieman levälleen, jotta taitekohdat kuten kainalot ja jalkojen väli saadaan mallinnettua. Tässä vaiheessa hahmoon luodaan pääpiirteet kuten kehon mittasuhteet ja painotukset. Hahmon kolmiulotteinen siluetti muodostetaan tässä vaiheessa, ja se ei pääpiirteiltään enää tule muuttumaan myöhemmin. Topologian on jaettava hahmo tasaisesti arviolta yhtä suuriin nelikulmioihin tai kolmioihin. Tämä on haastavaa tiettyjen osa-alueiden suhteen: kasvot ja kämmenet ja varpaat sisältävät väkisinkin tarkempaa muotoa kuin esimerkiksi selkä tai rinta. Kun low poly-malli on valmis, se voidaan siirtää seuraavaan vaiheeseen.

Kun puhutaan korkeista polygonimääristä, hahmoissa käsitellään lukuja keskimäärin miljoonasta kuuteentoista miljoonaan. Kun low poly -malli on saatu sisään johonkin sculptaus-ohjelmaan, polygonien määrä alkaa nousta huimaa vauhtia. Näissä ohjelmissa mallin pintaa voidaan muokata tarkasti jopa paidan lankoja tai kasvin lehden lehtisuonia myöten. Kun tarkkuus on riittävä ja hahmo näyttää pintamuodoiltaan siltä kuin on tarkoitus, kuten kuvassa 21, voidaan ohjelmasta ottaa tekstuurimapit ulos. Ne siirtyvät ohjelmista riippuen eri teitse takaisin low poly-mallinnusohjelmaan, mutta lopputulokseksi tulee low poly -malli, jossa on useita eri tekstuureita vaikuttamassa lopputulokseen. Malliin tulee laittaa aina vähintään normal map sekä diffuse map, jotka näkyvät kuvissa 22 ja 23. Normal map antaa low poly mallille ne tarkat yksityiskohtaiset muodot jotka sculptatessa on tehty, ilman että se nostaa polygonien määrää. Diffuse map taas antaa värityksen, joka on voitu tehdä sculptaus-ohjelmassa, tai joka tehdään esimerkiksi erillisessä kuvanmuokkausohjelmassa.



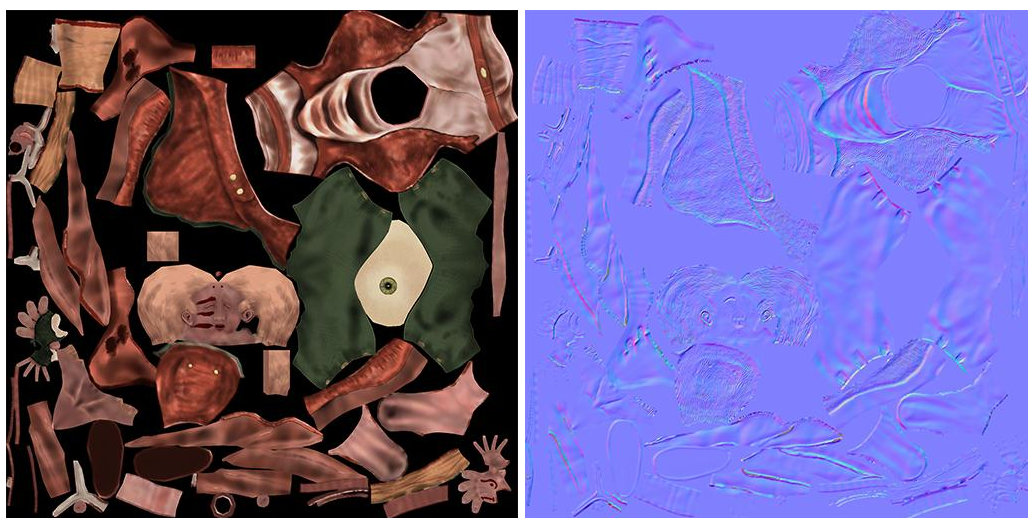
Kuva 21. Pintojen tekoa skulptaamalla. Polycount: 4,4 miljoonaa

Skulptauksessa käytetyt ohjelmat voivat tukea teksturointia hyvin. Esimerkiksi Pixologicin ZBrush sekä Autodeskin Mudbox sisältävät hyvät mahdollisuudet teksturointiin. Niissä on sisäänrakennettuna ominaisuus, jolla pystyy maalaamaan

tarkan 3D-mallin pinnalle myös erikoisempia yksityiskohtia ja efektejä käyttäen sapluunoita ja erilaisia siveltimiä. Sapluunoin maalatut ihohuokokset luovat va-
kuuttavan efektin ihoalueille. Luomet ja ihon sävyn muutokset ovat helppoja yksityiskohtia jotka luovat hahmosta elävämmän.

Teksturoinnin voi tehdä myös jossain kuvankäsittelyohjelmassa jos low poly -mallin uvw map on tehty hyvin. Ihmishahmojen mallinnuksessa käytetään malliesimerkkeinä oikeita ihmisiä, ja esimerkiksi kasvokuvia käytetään usein läpimaalaamiseen. Kasvojen läpimaalaus luo mallille realistiset kasvonpiirteet ja sävyjen vaihtelut. Useita eri kuvia yhdistellessä tulee olla huolellinen saumojen ja sävy- ja valoerojen suhteen.

Maastojen teksturointia varten on otettava hyviä havainnekuvia luonnosta, tai käytettävä valmiita kuvakirjastoja. Luonnollisissa elementeissä, kuten ihmisissäkin on huomattavasti helpompaa saada uskottavaa jälkeä aikaiseksi, kun käyttää oikean maailman malleja lähdemateriaalinaan.



Kuva 22 & 23. Vasemmalla on hahmon tekstuuri. Oikealla normal map.

5.4 Animaatio

5.4.1 Riggaaminen

3D-mallinnettua hahmoa on käytännössä järjetöntä alkaa liikuttamaan ilman luuston rakentamista. Mallit koostuvat tuhansista polygoneista, jotka koostuvat aina

neljän tai kolmen pisteen, vertexin, määrittämästä alueesta. Vertexejä voi liikuttaa vapaasti xyz-koordinaatistossa. Jos hahmo halutaan kävelemään, on näitä vertejeä siirrettävä aina siihen suuntaan johon halutaan raajan tai ruumiinosan liikkuvan. Kävelyanimaation kahdessa askeleessa, joka on usein oleellinen luotava ominaisuus pelihahmolle, voi olla monta sataa framea eli kuvaa. Vaikka jokaista kuvaa ei tarvitse muokata erikseen, on niin sanottuja keyframeja tehtävä vähintään kymmeniä. Koska vertexien siirtäminen näin on erittäin työlästä, on hahmoille luotava luusto jota vertexit voivat seurata.

Luuston rakentaminen eli rigaaminen tarkoittaa taitekohtien tarkkaa määrittämistä malleille. Jokainen luu kiinnittyy toiseen niin, että "emo"-luuta liikuttamalla myös "lapsi"-luut liikkuvat. Sormen kärki on äärimmäinen luu, ja sitä kääntämällä vain sormen kärki liikkuu. Kämmentä pyörittäessä kaikki sormet pysyvät mukana ja niissä asennoissa joihin ne on taitettu aiemmin. Tämä menettely mahdollistaa hahmon paremman kontrollin keyframeja tehtäessä. Kuvassa 25 hahmo on rigattu ja aseteltu uudestaan miellyttävän kuvan luomiseksi.

5.4.2 Hahmon elekieli

Se, kuinka hahmo eläytyy ja liikkuu, määräytyy animointivaiheessa. Animoinnin voi suorittaa vasta kun rigaus on tehty kunnolla, sillä huonosti rigattu hahmo ei taivu perusasennoista juuri mihinkään. Pelistä riippuen malli laitetaan liikkumaan sen ominaisella tyylillä erinäisissä pelin tilanteissa. Kävely ja juoksuanimaatiot ovat perusominaisuudet joita useasti peleissä tarvitaan. Myös mahdollinen kyykistyminen lisää kyykyssä liikkumisen mahdollisuuden. Hypyt, aseiden käyttämiset ja akrobatiat lisäävät myös animoijan työtä.

Pelimoottorit voivat helpottaa animaattorin työtä erilaisilla ominaisuuksilla, kuten Unity3D:n Mecanim tekee. Sen avulla voi yhdistää erilaisia animaatioita ja ominaisuuksia yhteen, jotka olisivat muutoin raskasta animoida. Esimerkiksi hahmon juoksuanimaatio voidaan yhdistää käännökseen, jolloin hahmo kallistuu menosuuntaan, mutta jalat toimivat silti oikein polkien maata, eikä ilmaa. Tämä näkyy kuvassa 24. Mecanim pystyy yhdistämään hankaliakin animaatioita yhdeksi, kuten ilmassa tehtävän voltin laskeutumisen animaation nousuun ja takaisin juok-

suun lähtöön, mikäli juoksunappi on edelleen pohjassa. (Unity Technologies 2013)



Kuva 24. Unityn Mecanimin animaationsulautus

Hyvän animaation tekemistä varten on tehtävä paljon taustatyötä. Usein animoija tekee itseään havainnollisesti käyttäen työstämänsä liikkeen, jotta oikeat liikeradat ja oheisliikkeet tulee huomattua. Näitä liikeratoja ja oheisliikkeitä on sitten muokattava pelin teemaan sopivaksi: sarjakuvatyyliseen voimakkaasti karrikoiden ja realistiseen hakien luonnollista liikettä. Sulavan, uskottavan ja miellyttävän animaation tekeminen on haastava tehtävä, ja sen takia siihen käytetään nykyään paljon apuvälineitä. Yksi tällainen apuväline on liikkeentunnistulaitteistot (*engl. motion capture*). Liikkeentunnistusta käytetään paljon isoissa elokuva- ja peliproduktioissa. Animointi on hidasta työtä, mutta sitä voi nopeuttaa kaappaamalla liikkeen pohjan aidosta ihmisestä. Vartalon luurangon liikkeen näyttämiseen ja kasvojen ilmeiden tulkitsemiseen voidaan näin kuluttaa hieman vähemmän aikaa saaden usein paremman lopputuloksen.



Kuva 25. Renderöity kuva valmiista rigatusta hahmosta

5.5 Loppukoostaminen pelimoottoriin

Sitä mukaa kuin malleja valmistuu työstövaiheesta, ja hahmojen animaatioita saadaan valmiiksi, niitä voidaan alkaa siirtämään kohti pelimoottoria, jossa kaikki koostetaan lopulta yhtenäiseksi peliksi. Usein malleja on vielä hiottava vielä tämän prosessin aikana, kun huomataan jotain oleellisia virheitä mallinuksissa tai animaatioissa.

Kun pelimaailman pohja ja sen objekteja on alettu saamaan moottoriin, voidaan sinne alkaa asettamaan myös pelin ääniä, kuten esimerkiksi *Metsän* tapauksessa erilaisten lintujen laulua ympäri metsiä puiden eri oksilta. Mallien siirtämisellä peliin saa myös pelin ohjelmoijan tehtävää miellyttävämmäksi. Ohjelmoijan käyttämät ”placeholderit” eivät aina ole kaikkein viihdyttävimmän näköisiä, vaikka palvelevatkin tarkoituksessaan hyvin. Valmiiksi tulevat pelielementit antavat aina uutta pontta työryhmälle, joten pelin ”kasvonkohoitus” ovat aina miellyttäviä päivityksiä.

6 YHTEENVETO

Tavat vaikuttaa ihmisiin ja heidän kanssaan ovat moninaiset, ja tapoja on loputtomasti. Tarinat ovat kiehtoneet ihmismieltä aina, ja siksi se on yksi yleinen tapa jakaa ihmisille kokemuksia ja elämyksiä joita on itse kokenut, kuullut tai jotka ovat muodostuneet kirjailijan mielikuvituksen syövereissä yhdistellen empiirisiä, teoreettisia ja alitajuisia elementtejä. Tarinankerrontaa voi suorittaa monin eri tavoin, pelien ollessa vain yksi kategoria monien joukossa. Se kategoria on kuitenkin kasvanut merkittävän laajaksi, ja sisältää nykypäivänä monenlaisia eri rakenteita, joilla voidaan kertoa intensiivisiä henkilötarinoita ihmissuhteiden kiemuroista oman itsensä löytämiseen ja voittamiseen, tai antaa vaihtoehtoisia todellisuuksia pelaajille. Ihminen rakastaa tutkia asioita ja selvittää mysteereitä, ja pelit tarjoavat oivan mahdollisuuden harrastaa näitä primitiivisiä tarpeita turvallisesti, oppien uutta sekä maailmasta että itsestään ja asioiden vuorovaikutuksesta. Erinomaisen pelimekaniikan, toimivan kenttäsuunnittelun ja muiden tärkeiden elementtien ollessa kohdallaan, voi pelin kirjoittaja saada peliin niin syvän immersion, että se liikuttaa pelaajaa ja saa tämän ajattelemaan asioita laajemmasta näkökulmasta, ”outside the box”, kuten sanotaan. Peli voi herättää pelon tunnetta, vihaa, turhautumista, naurunpyrskähdyksiä, aitoa iloa, kiintymystä ja rakkautta, saaden pelaajan jopa kyyneliin. Ei tarvitse olla japanilainen yksinäinen videopelifani ja mennä naimisiin pelihahmonsa kanssa, jotta voi nauttia videopelien tarinoista.

Urheilupelit, puhtaat ongelmanratkaisupelit ja abstraktit taitopelit kuten Gaijin Gamesin *Bit.Trip Beat*, kuvassa 26, selviävät ilman syvempää tarinaa loistavasti hyvin hiotun pelimekaniikkansa tai innovatiivisen ideansa avulla. Kaikki pelit eivät tarvitse tarinaa, mutta ne kuitenkin lähes poikkeuksetta lisäävät pelin syvyyttä ja siihen liittyvää tunnelatausta. Pelin uskottavuus on elinehto sen herättämälle tunteikkuudelle. Vaikka pelihahmo seikkailisi meille epärealistisessa maailmassa, tulisi hahmon kuitenkin elää omassa maailmassaan uskottavasti. Peleissä raja on häilyvä, kun mietitään mikä on epäuskottavaa ja mikä uskottavaa. Jos pelihahmo on kala, jolla seikkaillaan meren pohjassa etsien tietynlaisia simpukankuoria, joita viedään paikalliselle mustekalakauppiaille, joka signeeraa aina ostetut simpukamäärät musteella merilevän suikaleeseen, voi äkkiseltään koko tilanne tuntua käsittämättömän absurdilta. Peliksi käännettynä se voi kuitenkin toimia hyvinkin,

mikäli sen pelimekaaniset ja tarinalliset elementit ovat asiallisesti ja huolella tehtyjä.



Kuva 26. Abstrakti reaktiopeli *Bit.Trip Beat* ei tarvitse syvällistä tarinaa tuekseen

Hyvin suunnitellut ja luodut hahmot ovat ehdottoman tärkeitä tarinapohjaisille peleille. Mitä lähempänä ollaan perinteistä interaktiivista tarinaa pelirakenteen suhteen, sitä enemmän pelin kirjoittaja voi hahmoon ja sen uskottavuuteen vaikuttaa. Kun edetään kohti vapaita tyylejä ja lopulta pelaajavalintaiseen pelirakenteeseen, vahvistuu pelaajan vaikutus tarinan päähahmoon ja siihen miten se reagoi pelin tarjoamissa tilanteissa. Näissä pelaajan suhteen vapaammissa tyyleissä työ hahmojen suunnittelun suhteen ei ole missään nimessä silti helpompaa. Pelintekijän on otettava huomioon kaikki mahdolliset hahmot jonka laisia pelaaja on voinut luoda kulloiseenkin dialogiin tai muuhun draamalliseen elementtiin mennessä. Avorakenteisten pelien hahmot voivat vaihdella diplomaattisesta kauppamiehestä tai yleishyödyllisestä käsitaiturista aina hiiviskeleviin salamurhaajiin ja supersotilaisiin, jotka tuhoavat kaiken mitä tuhottavissa on matkansa varrella. Tämä diversiteetti luo suuria haasteita dialogien uskottavuuteen.

LÄHTEET

Bellis M. 2013. The History of Spacewar. About.com. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa <http://inventors.about.com/od/sstartinventions/a/Spacewar.htm>

Corriero M. 2011. The use of Silhouettes in Concept Design. Academy of Art Character and Creature Design Notes. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa <http://characterdesignnotes.blogspot.fi/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

Lebowitz J. & Klug C. 2011. Interactive Storytelling for Video Games. USA: Elsevier Inc.

Loppyiest 2013. Hansel & Gretel: Witch Hunters. IMDb.com. Viitattu 14.4.2013 Saatavissa http://www.imdb.com/title/tt1428538/synopsis?ref_=tt_stry_pl

Morris C. 2011. Five Things You Never Knew About Pac-Man. Cnbc.com. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa <http://www.cnbc.com/id/41888021>

Schrobsdorff S. 2012. One of TIME's 100 best and most influential non-fiction books. Joseph Campbell Foundation. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa http://www.jcf.org/new/index.php?categoryid=83&p9999_action=details&p9999_wid=692

StormFuror 2011. History of 3D Gaming: Part 1 (1973-1993). Ign.com. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa <http://www.ign.com/blogs/stormfuror/2011/08/18/history-of-3d-gaming-part1>

Stirling R. 2007. Yes, but how many polygons. Rsart.co.uk. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa <http://www.rsart.co.uk/2007/08/27/yes-but-how-many-polygons/>

Suomisanakirja 2013. Interaktiivinen fiktio. Suomisanakirja.com. Viitattu 14.4.2013. Saatavissa <http://suomisanakirja.fi/interaktiivinen%20fiktio>

Unity Technologies 2013. Mecanim. Unity Technologies. Viitattu 14.4.2013 Saatavissa <http://unity3d.com/unity/mecanim/>

Walker T. 2002. The Sims overtakes Myst. Gamespot.com. Viitattu 14.4.2013.
Saatavissa <http://www.gamespot.com/news/the-sims-overtakes-myst-2857556>

KUVALÄHTEET

Kuva 1. Colossal Cave Adventure, William Crowther, Don Woods.

Kuva 2. ©Don Bluth. Dragon's Lair Saatavissa

<http://www.ign.com/articles/2007/04/27/dragons-lair-blu-ray-review#>

Kuva 3. ©Cyan. Myst Saatavissa

<http://en.wikipedia.org/wiki/Myst>

Kuva 4. ©Square Co., Ltd. Final Fantasy VII Saatavissa

<http://www.ffshrine.org/ff7/fmvshots-d1/31-aeris-falls/00009.jpg>

Kuva 5. ©Konami. Metal Gear Solid Saatavissa

<http://www.tumblr.com/tagged/mei%20ling>

Kuva 6. ©Zynga. Farmville. Saatavissa

<http://blog.games.com/2013/03/21/farmville-lios-horse-guide/>

Kuva 7. San Francisco Opera. Saatavissa <http://sfopera.com/Season-Tickets/2013-14-Season/Mephistopheles.aspx>

Kuva 8. ©Konami. Love Plus. Saatavissa

http://images.wikia.com/vsrecommendedgames/images/8/80/Loveplus_side.jpg

Kuva 9. ©2012 - Paramount Pictures. Hansel And Gretel: The Witch Hunt Saatavissa <http://www.imdb.com/media/rm3689130240/tt1428538>

Kuva 10. Hansel And Gretel By Brothers Grimm. Saatavissa

<http://storytimeforme.com/topics/hansel-and-gretel/>

Kuva 11. Five Things We Learned From Pac-Man by Aaron Matterson. 2011. Saatavissa

http://www.joystickdivision.com/2011/01/five_things_we_learned_from_pa.php

Kuva 12. Danielle Riendeay. "Mario, Link and Donkey Kong Evolved". 2008

Saatavissa <http://www.technologytell.com/gaming/30469/evolution-of-nintendo-characters/>

Kuva 13. ©Konami Metal Gear Wikia. Saatavissa

http://metalgear.wikia.com/wiki/Solid_Snake

Kuva 14. ©Square Co., Ltd. Final Fantasy Wikia. Saatavissa

http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Cloud_Strife

Kuva 15. ©Eidos Interactive. Legacy of Kain Wikia. Saatavissa

<http://legacyofkain.wikia.com/wiki/Raziel>

Kuva 16. ©Square Enix Holdings Co., Ltd. Saatavissa

<http://kingdomhearts.wikia.com/wiki/Sora>

Kuva 17. ©Rare, Ltd . Saatavissa

http://donkeykong.wikia.com/wiki/Donkey_Kong

Kuva 18. ©Jonathan Blow. Braid Saatavissa

<http://images.wikia.com/tig/images/5/52/Braid-screen01.jpg>

Kuvat 19, 20 ja 25. Oma mallinnus 3DS Maxilla.

Kuva 21. Oma mallinnus Mudboxilla.

Kuvat 22 ja 23. Omat Photoshopilla viimeistellyt tekstuurimapit.

Kuva 24. Unity Technologies 2013. Saatavissa <http://unity3d.com/unity/mecanim/>